超级动漫完全自学教程
萌世界专题
张利敏 编著
mcoo
www.mcoo.org
DVD
ROM
绘制漫画轻松学 书盘结合更高效
流行技术多掌握 创作个性好作品
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

萌世界专题
超级动漫完全自学教程
张利敏 编著
DVD
ROM
DVD视频教学光盘包含：
2000多幅手绘效果图；
24个技术要点的教学视频，
长达94分钟。
人民邮电出版社
北京
mcoo
www.mcoo.org

图书在版编目（CIP）数据

超级动漫完全自学教程. 萌世界专题 / 张利敏编著
. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2012.6
ISBN 978-7-115-27857-9

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①张… Ⅲ. ①动画－绘画技法－教材
Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第064130号

内容提要

你是不是经常被各种萌少女、萌物、萌宠萌到？是不是希望自己也能画出超级会卖萌的作品？那就跟着作者一起画吧，相信有一天，你一定能亲笔描绘出属于自己的萌世界！

本书以“萌世界”为专题，首先对萌世界进行概述，然后讲解萌少女的头部、体态、服饰，并讲解了各种不同性格特点的萌少女绘制方法，其次讲解Q版萌角色的人物、动物和道具的绘制方法，最后讲解了超萌背景和场景，使读者学习完整的萌世界的绘制方法。作者将绘画原理、绘制要点及丰富的绘画经验结合起来，从最基本的结构比例到最后的上色修饰，将人物动态的各种表现技法完美地呈现在读者眼前。

本书内容由浅入深，循序渐进，图文并茂，讲解清晰，不但为漫画爱好者提供了一个学习平台，更为他们留有广阔的创作空间，激发他们在漫画创作上的潜能。本书不仅适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级动漫完全自学教程——萌世界专题

◆ 编　　著　张利敏
　责任编辑　王雅倩
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：18.75
　字数：948千字　　2012年6月第1版
　印数：1－5 000册　　2012年6月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-27857-9

定价：49.00元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

目录

目 录

第一章　萌世界概述

萌世界听起来像是一个简单美好的世界，似乎离我们很远，但是好像又与我们生活息息相关，那么萌世界究竟来源于哪里，它包括了哪些元素，表现出了什么样的主题而受到大家的喜爱呢？

这一章，我们先来了解一下这个神秘而可爱的萌世界。

认识萌世界

萌的定义

在字典里，“萌”的原意为“植物的发芽”、“事物的发生”，而在动漫中，“萌”是指对于动画，漫画，游戏中的角色、情节等要素有着强烈爱好的表现。

摘自《美少女战士》

2010年，网络爆红的“萌”字是指读者在看到美少女角色时，产生一种热血沸腾的精神状态，因为热血类作品经常使用“燃烧”来形容这种状态，为了区分因为欣赏美少女而热血的状态和传统的热血的状态，就借用同音的“萌”来形容。

PDG

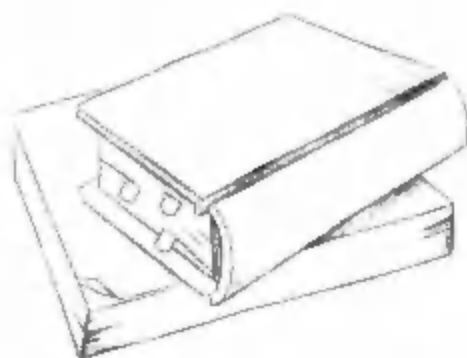
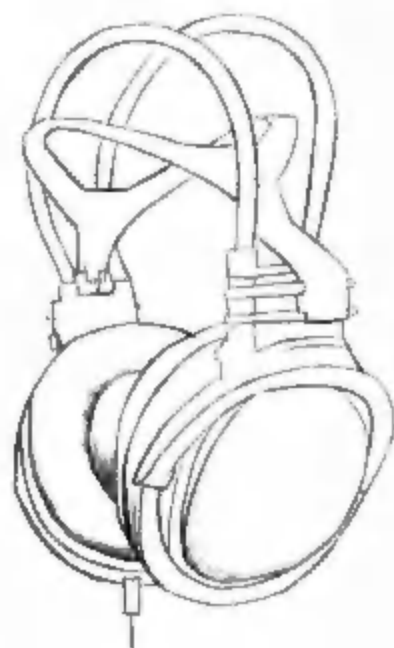
“萌”这一概念首先是存在于《美少女战士》中的土萌萤，土萌萤也被因此称呼为萌之始祖。

摘自《美少女战士》 土萌萤

另外“萌”的系统化发展，与美少女游戏也有密切的联系，《心跳回忆》（台译：纯爱手札）和《同级生》都是恋爱培育游戏的始祖。

摘自《心跳回忆》

随着作者不断创作和整理，由服饰装扮，到生活或语言习惯，所有萌元素都被归纳和整理，只要加入特定的萌元素，就连一只猫、一只羊，甚至一个西瓜都可以卖“萌”。

萌世界的构成

萌世界的三大元素

萌世界里并不是只有可爱的萌少女，要想创作出立体生动并且萌感觉更加强烈的作品，也不能忽略一些角色道具及适宜的萌背景，每一个元素都会起到画龙点睛的效果，只有把这三大元素结合在一起，才会形成完美及完整的萌世界。

萌少女的形象

萌世界里最常见也最多见的形象就是一个个生动的萌少女，为了让每个萌少女有自己独特的性格，为她们各自设计一些不同的造型特征会使她们的形象更加突出，所以萌角色的形象非常多样化。

除了一些来源于生活的萌少女形象，动漫中也有加入了一些想象和科幻元素的萌少女角色，由于这些角色的虚幻和神秘感，也让萌少女的形象更加多变而有趣。

形象四：
角色发型：中式盘发和小辫
身躯：绵羊角、均匀高挑
饰品道具：蝴蝶丝带、花朵饰品和花瓣蕾丝
身份：变身成公主的小羊
性格：温柔贤惠
服饰：中西式结合的礼服
兴趣：研究魔法

形象六
角色发型：像男孩子一样的随性短发
性格：坚强独立
身躯：只有人类的一根手指高
服饰：充满奇幻色彩的战斗服
饰品道具：金属胸花、蝴蝶结腰带、利剑、可以飞行的靴子
身份：阿拉星球的女战士
兴趣：研习各种战斗书，另外也喜欢研究人类

形象五
角色发型：中长直发
性格：善良乖巧
身躯：匀称
饰品道具：兔子头饰、兔子腰带
服饰：古代少女服饰
身份：一个身份是学生，另一个身份是穿越到古代的小公主
兴趣：喜欢养小兔子、戴小兔子形状的配饰

形象一：
角色发型：短卷发
身躯：小巧
服饰：改良版的制服
兴趣：模仿人类的行为
性格：调皮搞怪
饰品道具：超大蝴蝶结
身份：精灵鼠小妹

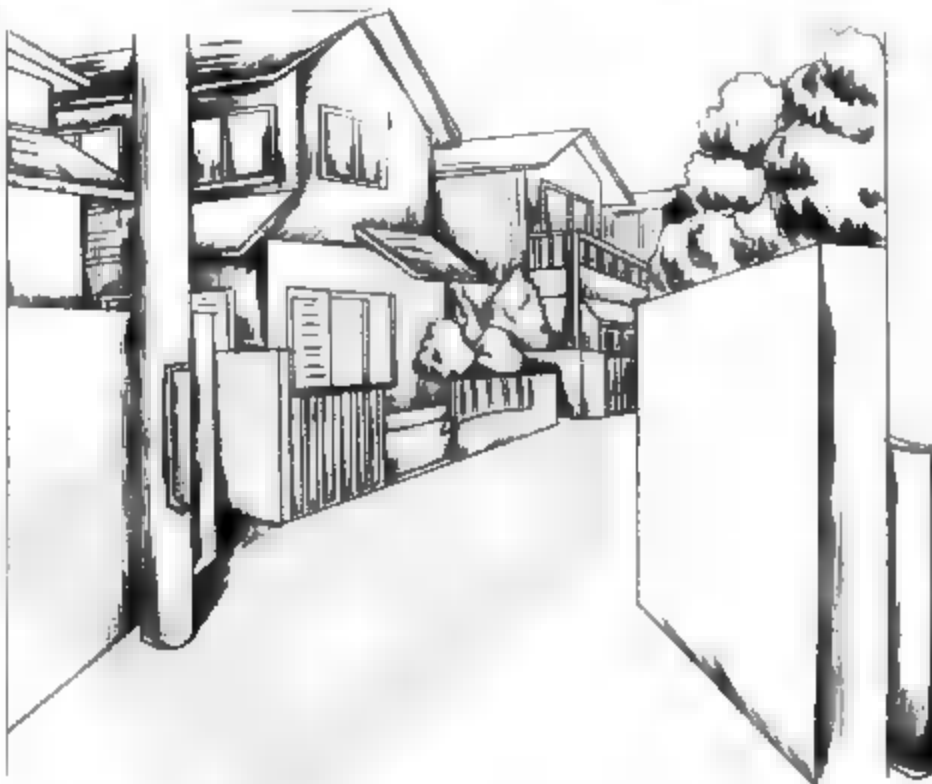
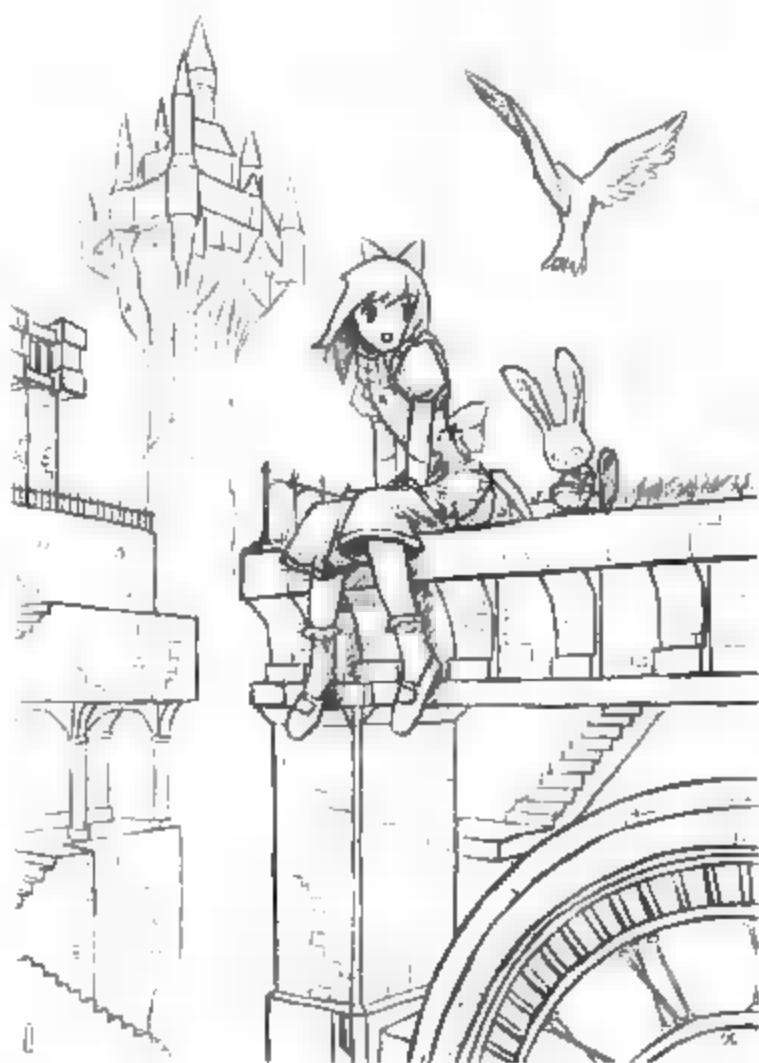
形象二
角色发型：传统古代少女的长发
性格：害羞、温婉
身躯：匀称、丰腴
饰品道具：花朵发饰、玉镯子、玉佩腰带
服饰：古典绣花长裙
身份：出身名门的千金小姐
兴趣：读阅古诗词

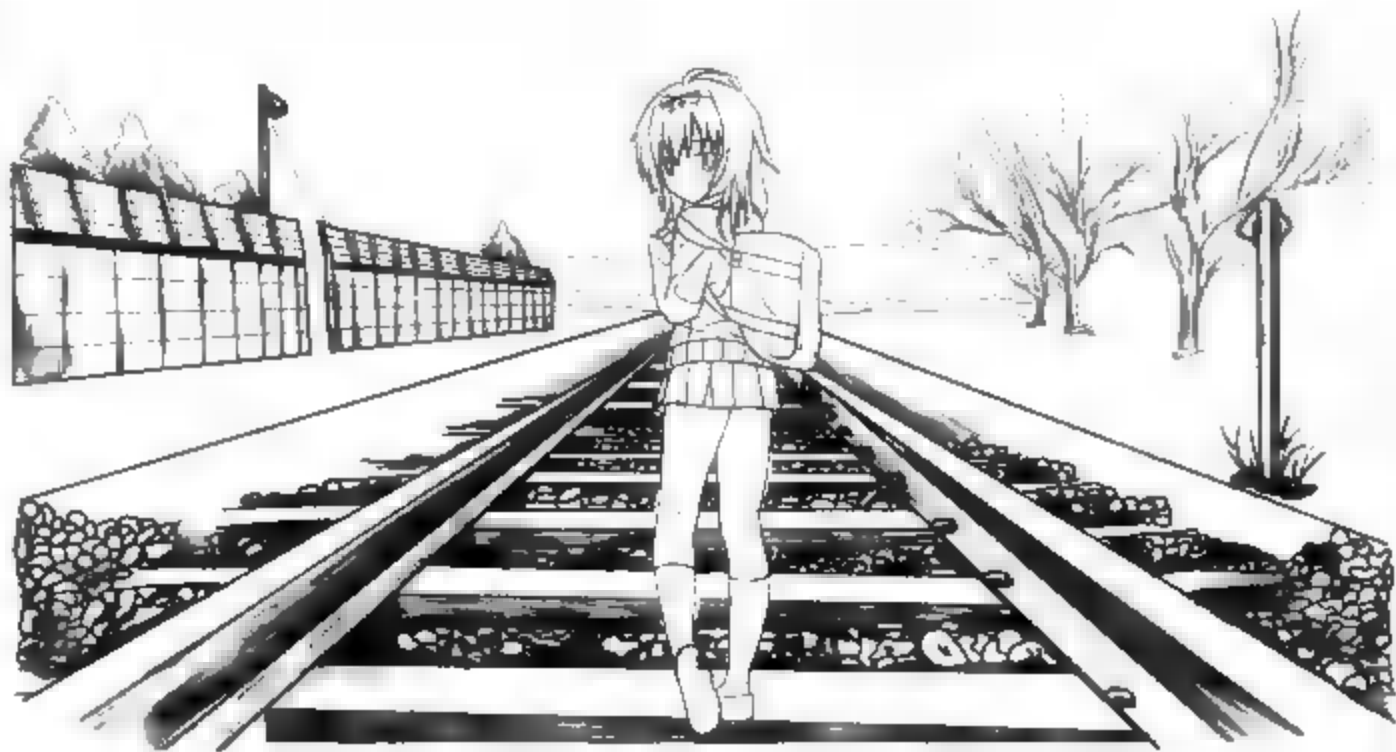
萌角色的形象并不一定非要是单独的，也可以把许多形象各异的角色组合在一起，这样的对比手法反而能让每个角色都更突出各自的特点。

形象三：
角色发型：马尾辫、短发、长发
性格：活泼、文静、乖巧、率真
身躯：较小
饰品道具：帽子、精灵小宠物
服饰：传统和魔幻相结合的服饰
身份：矮人国的四位公主
兴趣：喜欢饲养小动物、唱歌跳舞，以及装扮自己

以现实人物为基础的角色，在为他们创作和挑选道具时要依据他们各自角色的性格和身份，比如身穿学生制服的宣传委员正在拿着喇叭进行广播，这样的道具充分体现了角色的身份。而除了日常生活道具的应用，当遇到一些虚幻的萌角色时，他们所运用的道具也会发生相应的改变，比如小魔女使用五彩的神奇魔棒等。一方面道具与他们的身份形成统一，另一方面也可以让角色使用一些与她本身形象特点形成反差的道具，比如娇小的女战士却使用巨大的电锤武器，学生模样的萝莉少女手拿杀伤力强大的冲锋枪等，这类道具也从另一个角度对角色性格进行了诠释，总之加入想象元素的道具并不像日常道具那样必须符合角色的形象和身份，也可以进行大胆的搭配。

背景往往得不到应有的重视，很多人以为背景无非是让角色在画面中更加显眼，其实这一观点只说出了抽象方面的作用，更为重要的作用是为了辅助角色传达信息，当一个角色由于各种原因，自身并没有很好地传达出应有信息时，就需要用背景进行有效的“改正”。

各种背景的产生都是由点、线、面构成的。在使用和绘制时也可以根据背景的构成来调配出更多更好的背景效果。

同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力，合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强，反之则会破坏角色的表现。

另外与角色信息截然相反的背景在一定程度上会展现出角色的双面性，使其性格更加真实。

一些加入想象元素的虚幻背景在传达角色信息时非常重要，人物的动作和表情是特效表现的一大特征。桃心和梅花的形状加强了人物心灵的纯真，海底世界的特效加上人物造型，从另一方面来烘托主角的悠闲自在。

第二章　萌少女之头部篇

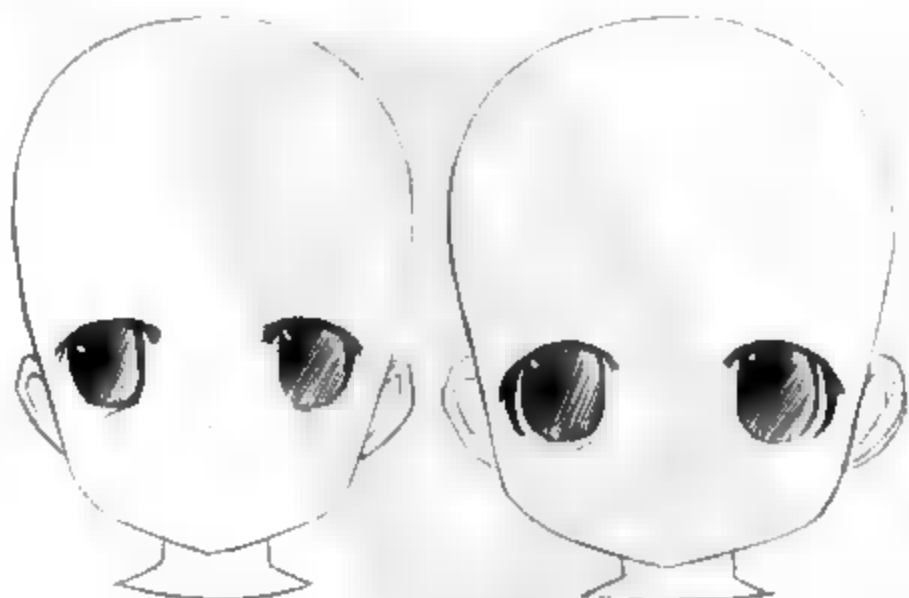
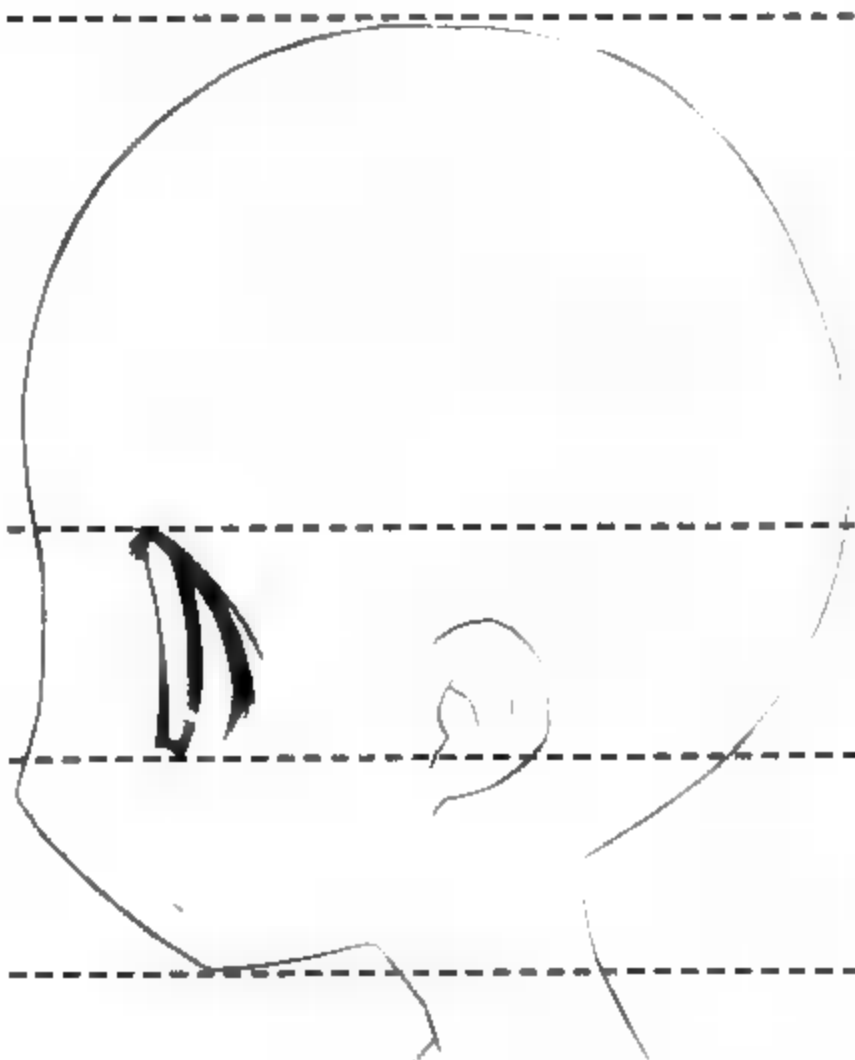
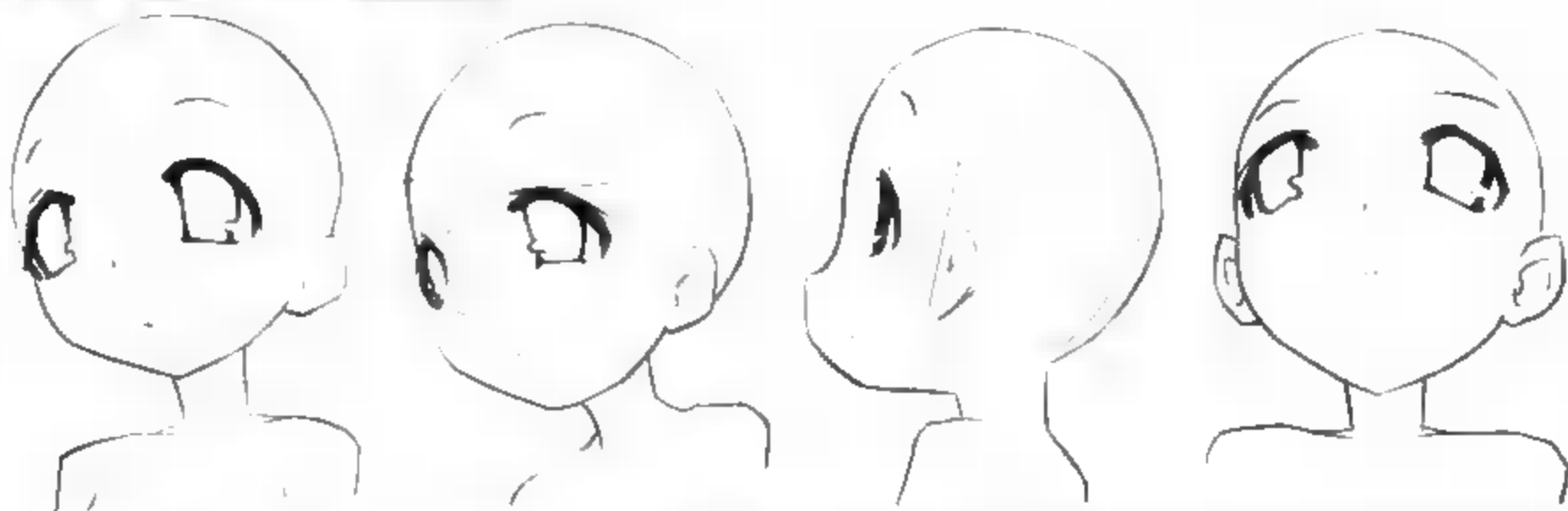
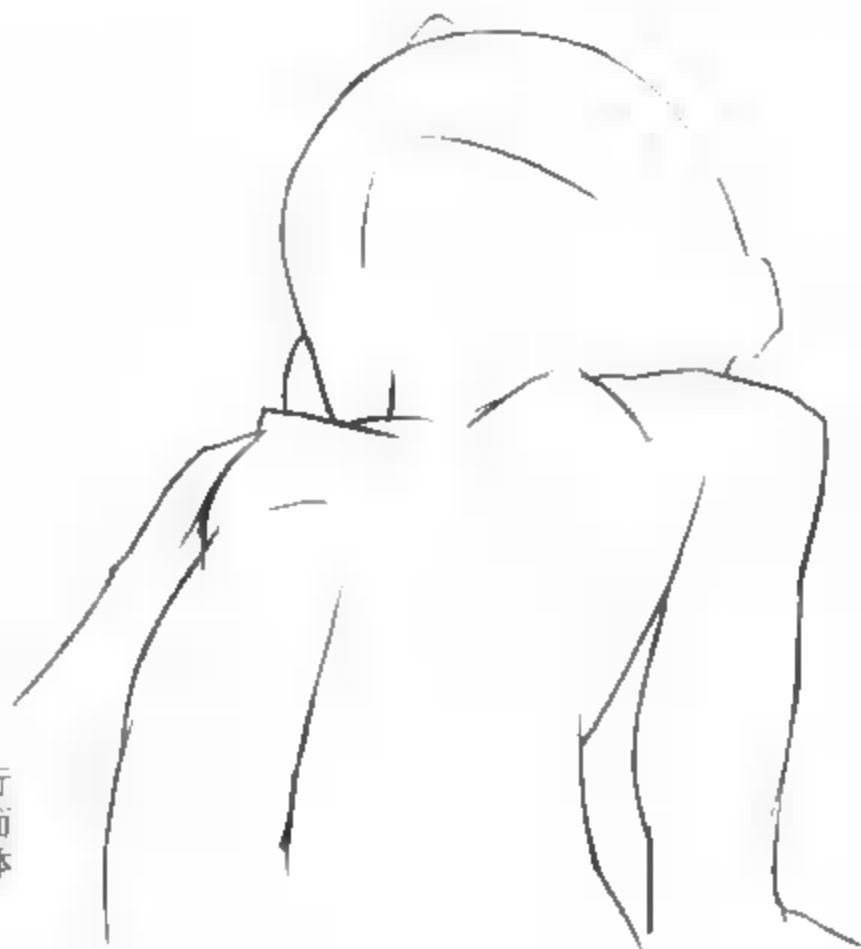
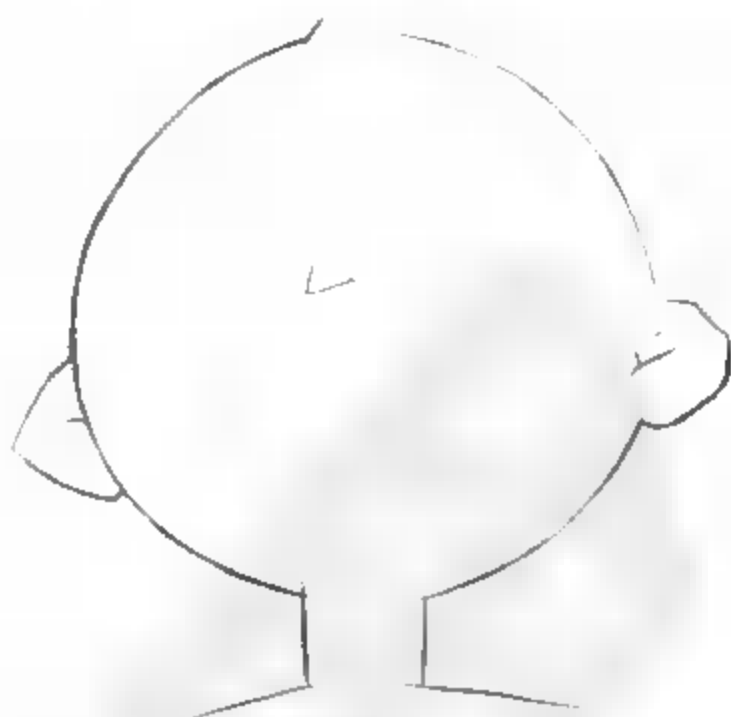
萌少女的头部是一个最直观的部位，脸型、五官、表情，以及发型都是组成头部的几个重要元素。

本章着重从学习这几个元素一直到绘制流程等几个方面进行讲解，使初学者对萌少女头部绘制有较为清晰的认识。

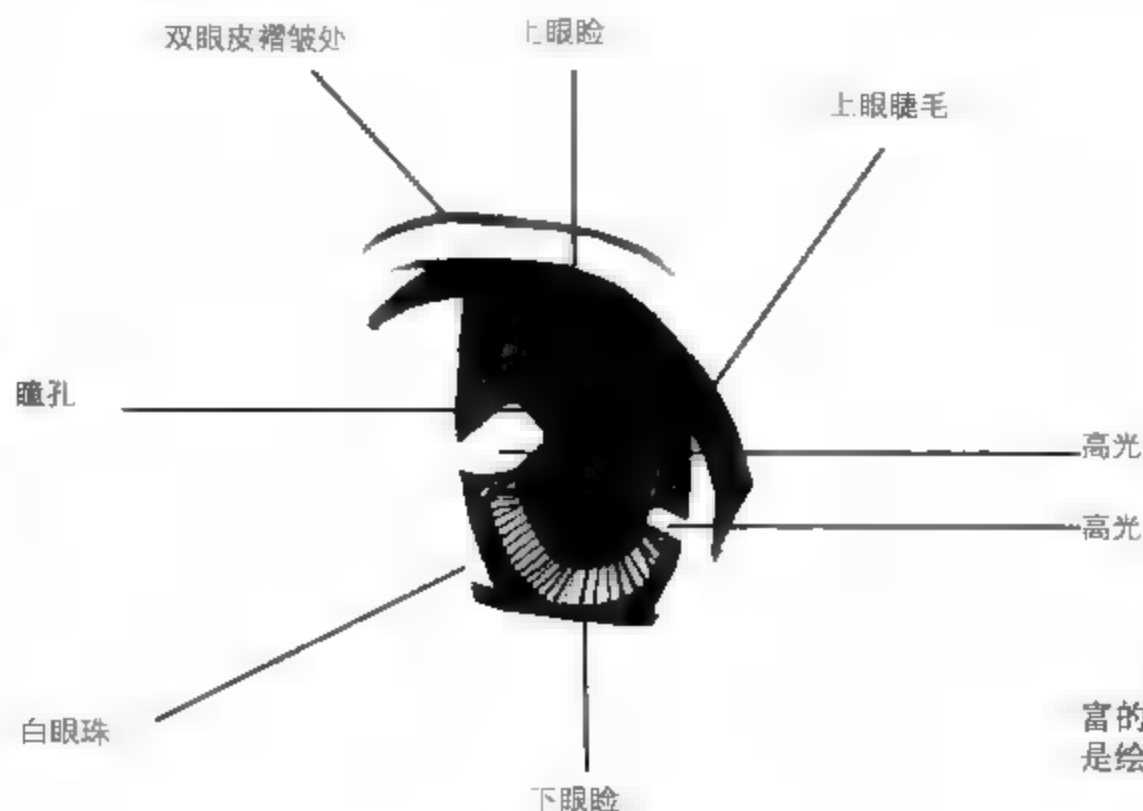
头部的绘制

人物的脸型多种多样，但在绘制的时候都可以利用“0”和“+”开始。“0”和“+”表示人物脸部的基线，“0”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线，在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部大体动态。

一位萌少女是否有魅力，先决条件就是看脸。然而在绘制头部时，首先需要确定的就是五官的位置，每个人的五官在脸部的位置都■有不同，但这种变化都控制在一定的范围之内，这个范围就是我们需要掌握的规律。

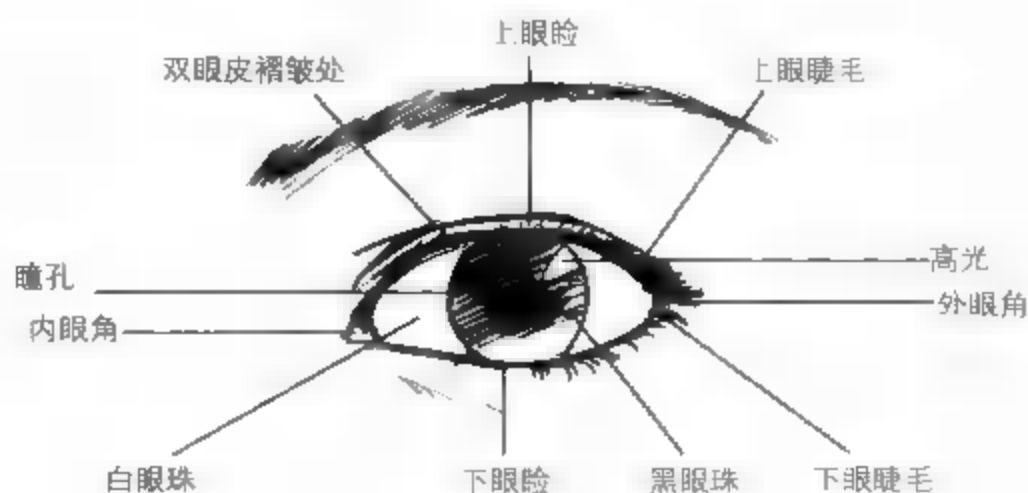
由于人物脸型的不同，使各自五官的位置发生了改变，但是无论怎么改变都要顺应规律，因为五官的改变也让人物的年龄、个性发生改变。

下面我们来绘制一个人物头部，首先在“0”的基础上画出定位五官的“+”基准线，然后根据“+”的位置来简单确定五官位置，接着刻画出人物眼睛的位置，最后再完整绘制出人物眉毛、耳朵等其他五官。

在绘制具有动态的人物头部时，“+”线起到了至关重要的作用，横线的弧度表现出了画面视角，弧度向上是仰视，弧度向下是俯视，而竖线向左或右偏的角度则体现出了角色脸部的朝向。

上图中的人物是一个抬头仰视的姿势，由于对人物进行了简化，所以只用线条绘制出鼻尖、耳朵的外部形状，而嘴部简化成了一个小三角形，而右图中俯视的角度变得具体化，所以表现出了人物下颌骨的结构线及上半身。

眼睛和眉毛的绘制

眼睛的基本结构如下图所示。

动漫美少女眼睛基本结构图

眼睛是表现萌少女表情和性格特征最重要的部分之一，眼睛绘制的好坏直接影响到整个头部的效果。

在动漫中人物眼睛是五官中表现力最为丰富的，它具有强烈的感染力。了解眼睛的结构是绘制萌少女眼睛的基础。

写实眼睛的结构更加复杂，动漫角色的眼睛在结构上进行了一定的简化。

写实眼睛基本结构图

萌少女眼睛的基本特点：眼睛纵向拉长（有时也保持横向长型），黑眼珠扩大，瞳孔变换成椭圆形，上眼睑很粗重，省略内外眼角，并简化下眼睑（也可以不画），高光比较复杂。

由于动漫中萌少女的眼睛造型千变万化，在实际绘制过程中我们可按照自己的喜好或者角色的特定需要进行修改和创作。

眼部的刻画不仅只是对眼睛本身的刻画，掌握好眉毛和眼睛之间的距离，也能够起到很好的作用，另外还要注意眼睛的视线和瞳孔的大小。

即使是同一个人物，在佩戴了不同类型的眼镜之后，也会给人带来不一样的感觉。

镜片是黑色或是白色反光，所以把眼睛完全遮挡住。

侧面的眼镜片看起来就像一块平板。另外透过镜片人物的轮廓会变细。

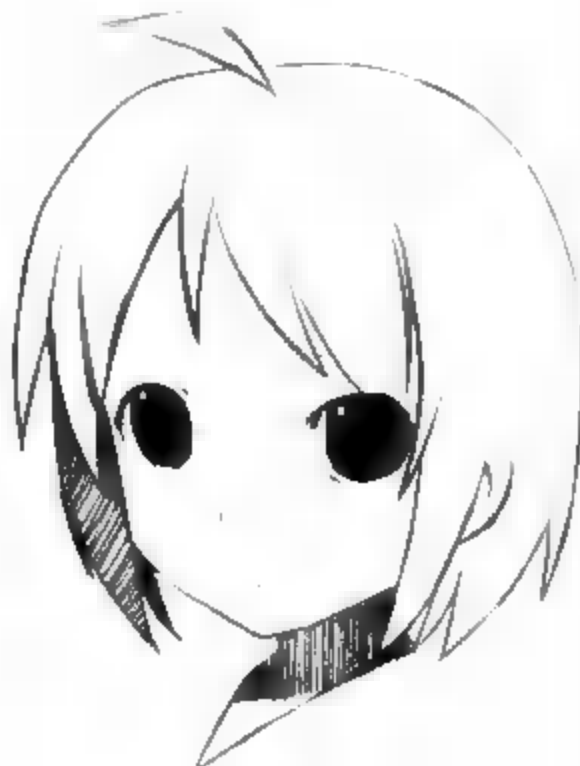
鼻子的绘制

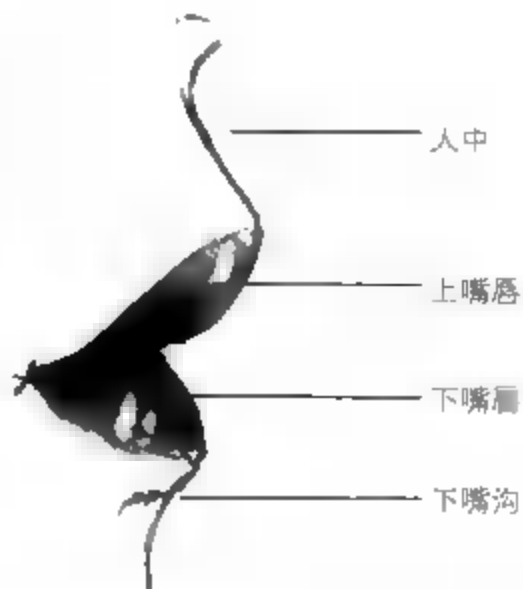
鼻子也随着年龄的增长而变化着，年龄越小人物的鼻梁越短，越是成熟的人物，鼻梁就越突出。同时女性的鼻梁也会比男性的鼻梁低，而突出的鼻梁给人一种强势的感觉。

在绘制Q版人物和年龄较小的人物时，是没有鼻梁的，只会画出鼻头部分。

只表现出了鼻头

只表现出了鼻梁

只表现出了鼻尖和鼻孔

绘制侧脸时，鼻子是最为突出的，是刻画的重点，它可以体现出萌少女的年龄（一般年龄越小鼻梁越短）及性格特点。

嘴巴的绘制

写实类型的嘴比较接近于真实嘴部的结构，嘴角、嘴唇等基本结构、位置关系表达的比较清楚。适当绘制些阴影可以很好地增加嘴部的立体感。

省略上唇的轮廓线，用人中标明上唇的位置，重点刻画上嘴唇与下嘴唇的接触面和下嘴唇的外轮廓。

清楚地描绘上、下唇形，用一根线标明上嘴唇与下嘴唇的接触面，省略唇线。

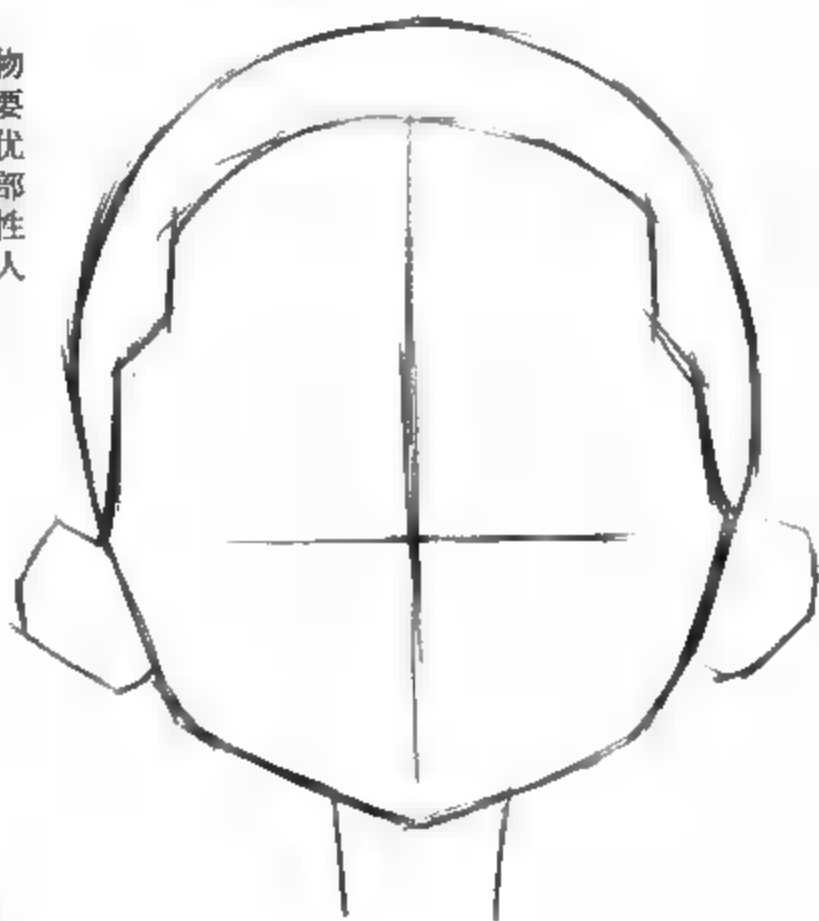
夸张类型的嘴被简化，造型比较简单，往往只是使用比较简单的线条勾勒出嘴部的基本轮廓，标明其位置、形态。

萌少女的口型变化及所处位置的不同，既可以传达角色各种各样的情绪，同时还可以直接体现出脸部的朝向和基本动态。

嘴也是五官中需要重点刻画的一部分。嘴是除了眼睛以外另一个表达情感和情绪的重要部位。角色的口型变化及嘴所处位置的不同，表达了各种各样的情绪，体现出众位美少女异彩纷呈的面貌。

萌少女在开心或是愤怒、惊讶的时候，嘴巴都会张大，但不同的是开心的嘴角是向上张大的，而略微张开一小点，嘴巴看起来很小，或是一个小三角形，这样的嘴型一般都是性格比较乖巧文静的少女；还有一种嘴巴紧闭，嘴角向一侧或是向两侧都上扬的嘴型，出现这种嘴型的少女个性都比较强，做事小心谨慎，也略带一丝雅痞感。

头发的绘制

发型其实是体现人物性格的一个重要方面，要使一个人物形象丰满优美，头发是很重要的一部分，表现与人物形象和性格相符合的发型，会让人物更加生动。

在绘制头发时，要先确定头发的生长区域。当生长区域确定之后，再在这个区域上绘制出头发。

沿着发际线画出头发生长的部位，注意头发要有一定的厚度，还要注意生长规律，蓬松的头发才能让人物的头部看起来更加具有立体感。

正面抬头的头发位置

侧面的头发位置

背面的头发位置

谈到发型就不得不提到刘海儿，即使是同样的一个人物，梳着同样的一个发型，但是有了不同类型的刘海儿，也能带给人不同的形象外貌，萌少女以下图中的刘海儿类型为常见。

除了常见的分开型碎刘海儿，把刘海儿在额前分成几大股或是向左右撇开都是比较可爱的类型，在现实生活中也随处可见。

对于性格洒脱、独立的少女，前刘海儿变得杂乱和微炸，而一些具有魔幻色彩的萌少女形象，前刘海儿常常很搞怪、很个性。

短发常给人活泼好动的感觉，相对于长发，短发更加注重层次感，要注意头发与脸部的衔接。

要注意头发是从头旋处开始向四周旋转流动生长。发旋一般在头顶偏后的位置。

绘制的时候，用线条疏密来表现头发的立体感。

绘制头部不同角度动态的短发时，发丝的弯曲要顺着角色头顶或后脑勺的轮廓绘制，发丝的曲线度要自然、得体。

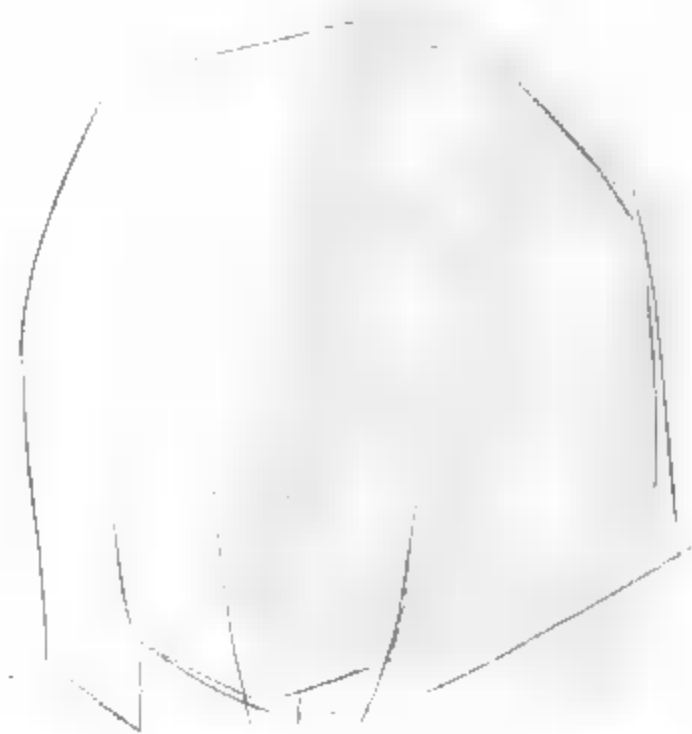
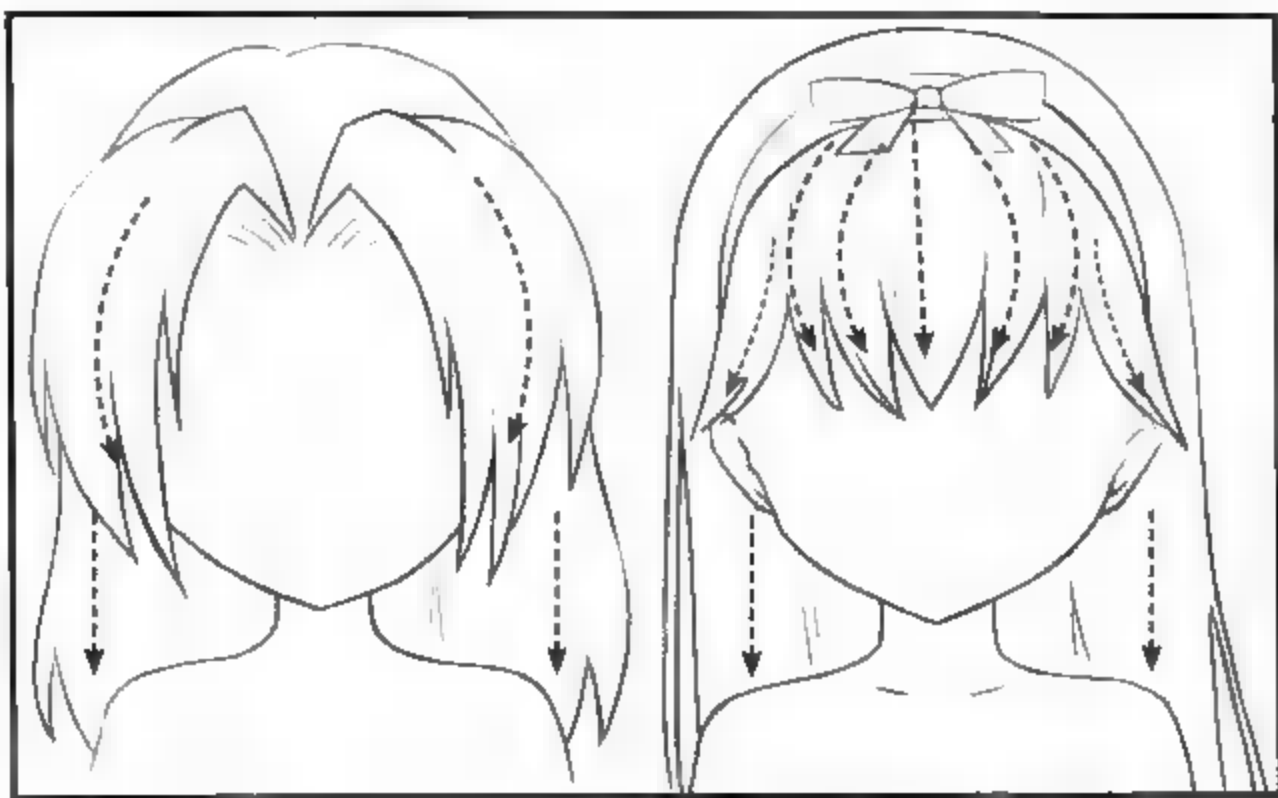
头顶和后仰脑勺部位的头发可以画得蓬松些，丰满的头顶和后脑勺可以使整个头部造型看起来更加饱满。

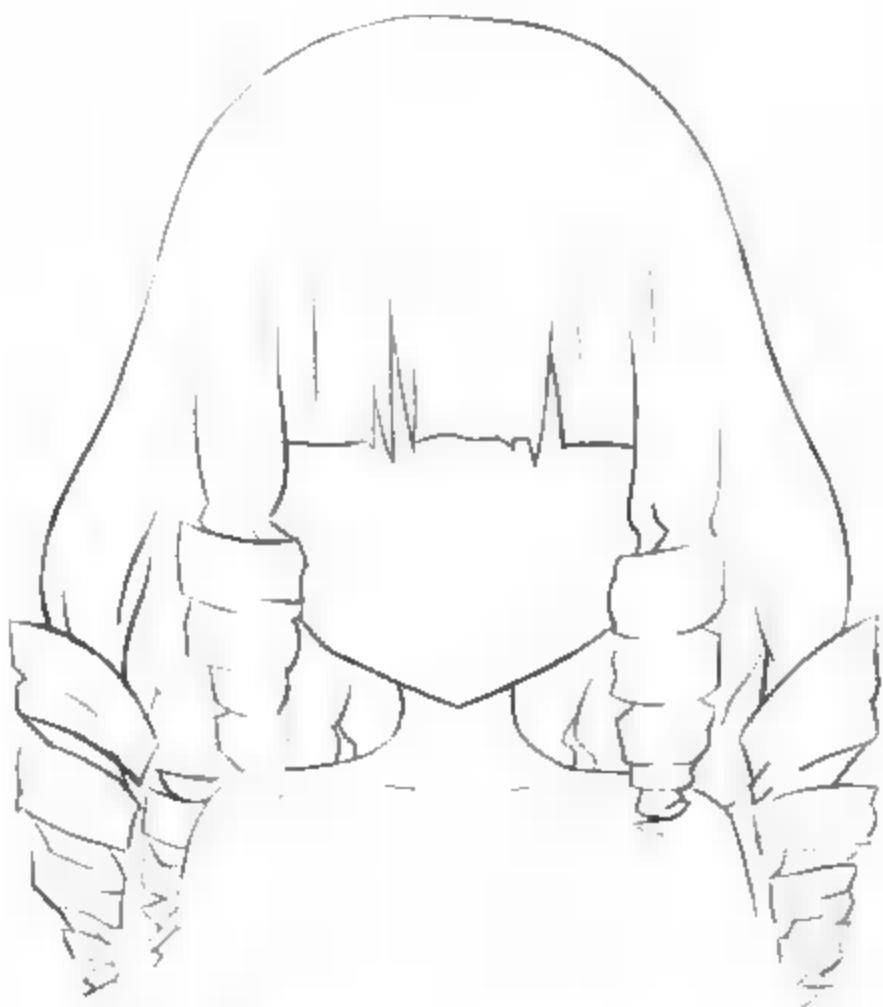
在绘制短发时，关键是发型的轮廓，在绘制之初要先确定发型轮廓。

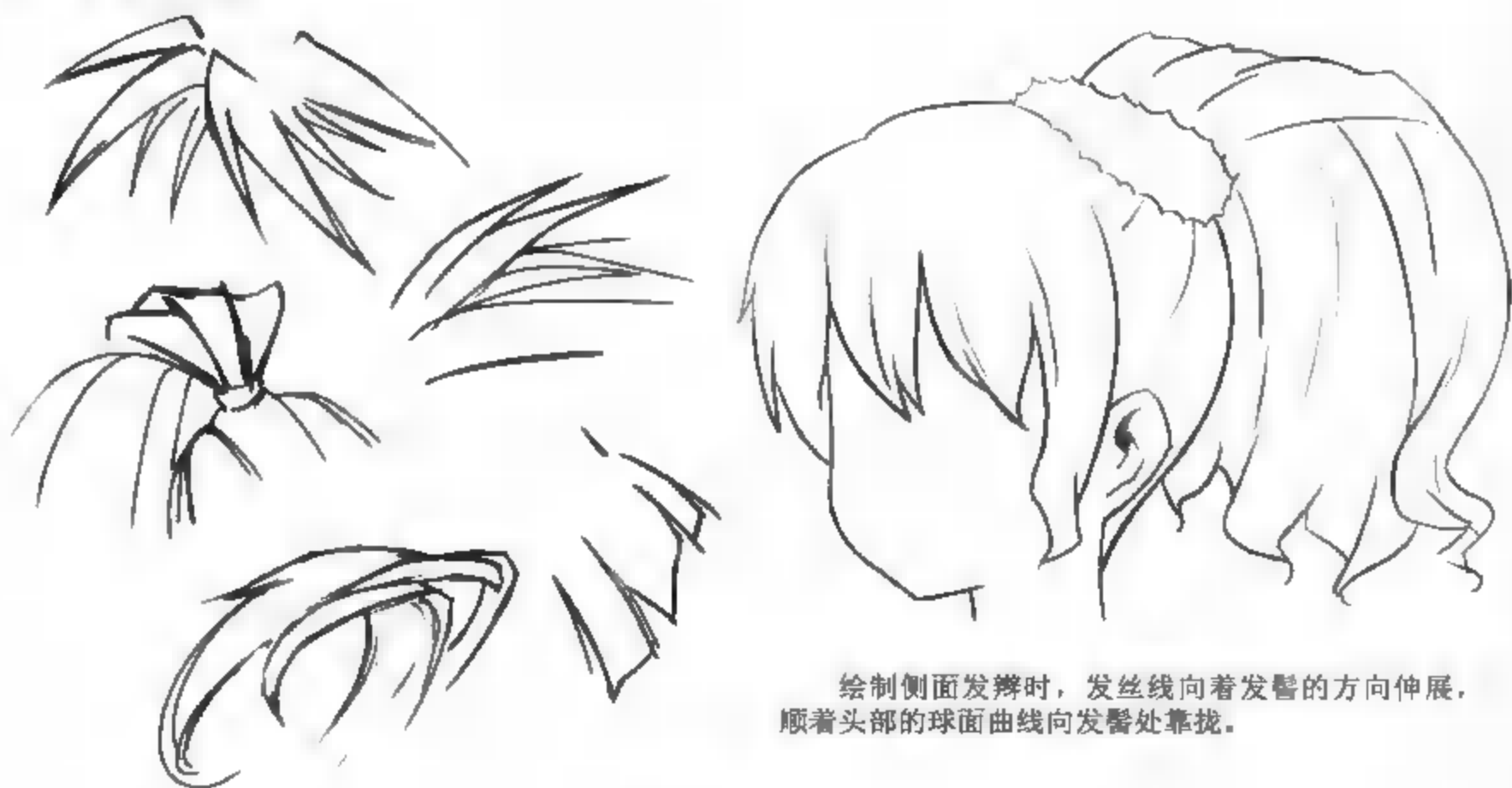
在轮廓确定之后绘制头发边缘细节。另外也同时把人物五官的轮廓[illegible]画出来。

最后适当对人物的头发添加阴影线条，这样很好地对比出人物头发的前后层次感。

简单快速地绘制出五官位置及头发的整个区域，然后稍微添加一些表现敏感的线条。

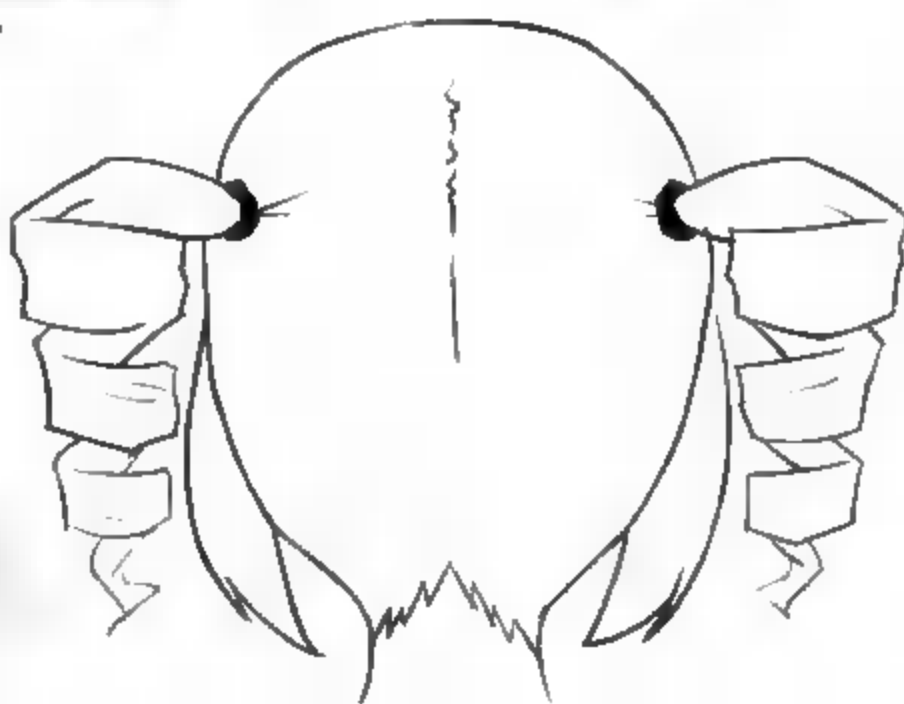
明暗对头发的体积表现很重要，但添加程度要有所控制。

在绘制头发，尤其是长发时一定要注意将不同朝向的头发进行分组。每一组头发有其独立的体积，同时义要使各个组的头发控制在整体头发大的体积中。

对于中长发，在动笔之初要考虑到头部形状对发型的影响，使头发的走向依附于头部的形状。另外绘制自然垂落的长发时，注意垂落在肩部、胸部的头发的刻画，自然的轻微弯曲，形成S形的曲线。

比如左图的卷发造型是将头发绘制成了一股股的卷发，这样的头发线条简单，发型有些乖巧，下图中的卷发则用短而密的线条重重叠叠地绘制在一起，这样的线条也表现出了发型密而碎的特点，而最下图中，使用了流畅而随意的线条来刻画少女的长卷发，这样的线条，也体现了人物卷发的长和大气。

每一股头发的大小和形状使其具有不同的特征。每一股头发可以是纤细而直长的，也可以是粗犷而弯曲的，把头发画得非常细致，或非常简单，都在于所绘头发股数的多少。

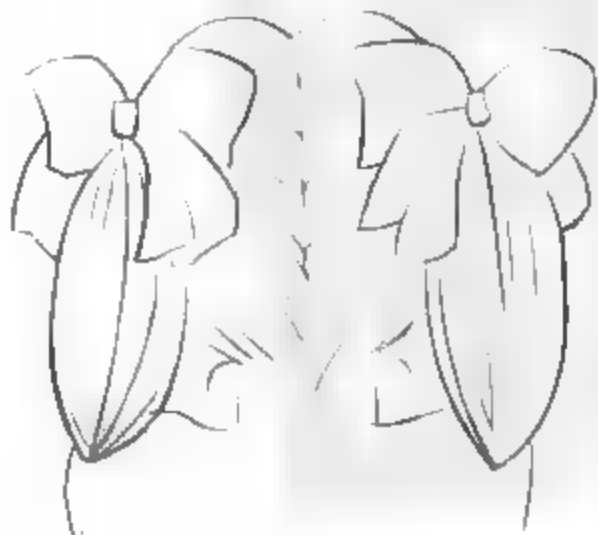
在绘制头发较多且具有卷曲的发型时，要先将其分为几个大组，然后在每个大组中又分为若干小组。如上图，可分为三个大组，即向前的两股头发和披在背后的头发，在上图又简单地加入一些小组，也让厚厚的头发看起来既概括又蓬松。

绘制侧面发辫时，发丝线向着发髻的方向伸展，顺着头部的球面曲线向发髻处靠拢。

在确立脸型及头部动势后，对发型的样式进行设计。当发型样式设计完成后，就可以进行细节的绘制及线稿的整理。当线稿修整完成后，适当添加一定的明暗可以使头发乃至与整个头部的体积感更加突出。

发辫的种类有很多，年龄较小的少女经常是只梳一根或两根小辫子，剩下的头发是披散着的，而性格单纯乖巧的少女则在一侧各梳着一根长长的辫子，单独一根并不长的马尾辫则是性格独立干练的女生喜爱的辫子[illegible]型。

还有一种卷起来的发辫，既不同于单纯的直发辫子也不同于烫过的卷发，这类发型往往是性格调皮的女生的最爱。

头饰在漫画人物身上起着点缀烘托的作用，发圈、发带、发夹、头巾等发饰在漫画中的运用尤为广泛，绘制适当的头饰会起到画龙点睛的作用。在绘制漫画中的头饰时不要太拘泥于日常习惯，只要大胆地把自己的想法表现出来就好。

先绘制出脸型、发型的位置，注意脸部的朝向，然后根据人物的形象特点为她添加合适的发饰。比如上图的少女给人一种年纪较小、非常纯洁乖巧的感觉，那么我们就在刘海的地方为她添加一个蝴蝶结；而下图的少女通过发型给人一种健康活力的感觉，那么我们就把蝴蝶结的位置设计在了她的马尾辫上。

因为蝴蝶结是萌少女最常用到的饰品之一，那么无论什么样式的蝴蝶结，也无论戴在什么地方，都是为了让萌少女的“萌”形象更加突出。

本页我们来介绍几种不同类型的发饰：下图（左一）的发带造型独特，最主要的是它的戴法会让人物发型充满异域风情；下图（左二）的发饰比较常见，是用丝带系成蝴蝶结，带给人一种宁静乖巧感；下图（左三）人物所戴的发卡，是成熟少妇的发饰，带给人一种利落感。

糖果形的发卡佩戴在了刘海位置，简单可爱；而模仿小动物头部的发卡也同样非常可爱，这两种发卡都符合儿童的年龄。

在绘制头饰的时候，先要明确头饰的样式及它在头部的位置，然后继续绘制出头发和发饰，要注意发股之间的穿插关系，另外因为其体积及画面位置的原因，发饰的绘制在这幅画面中很重要。

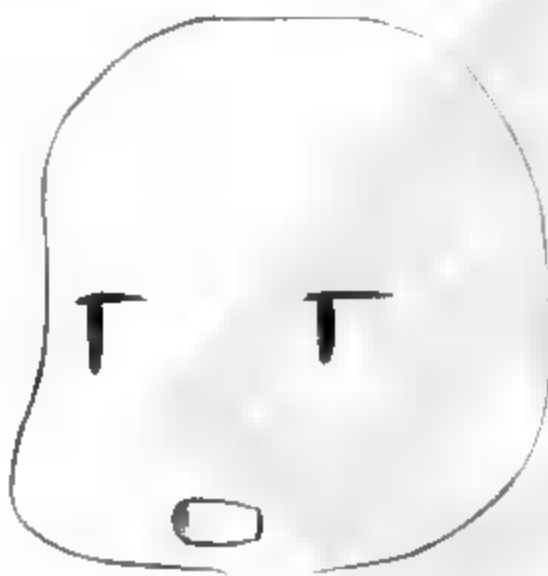
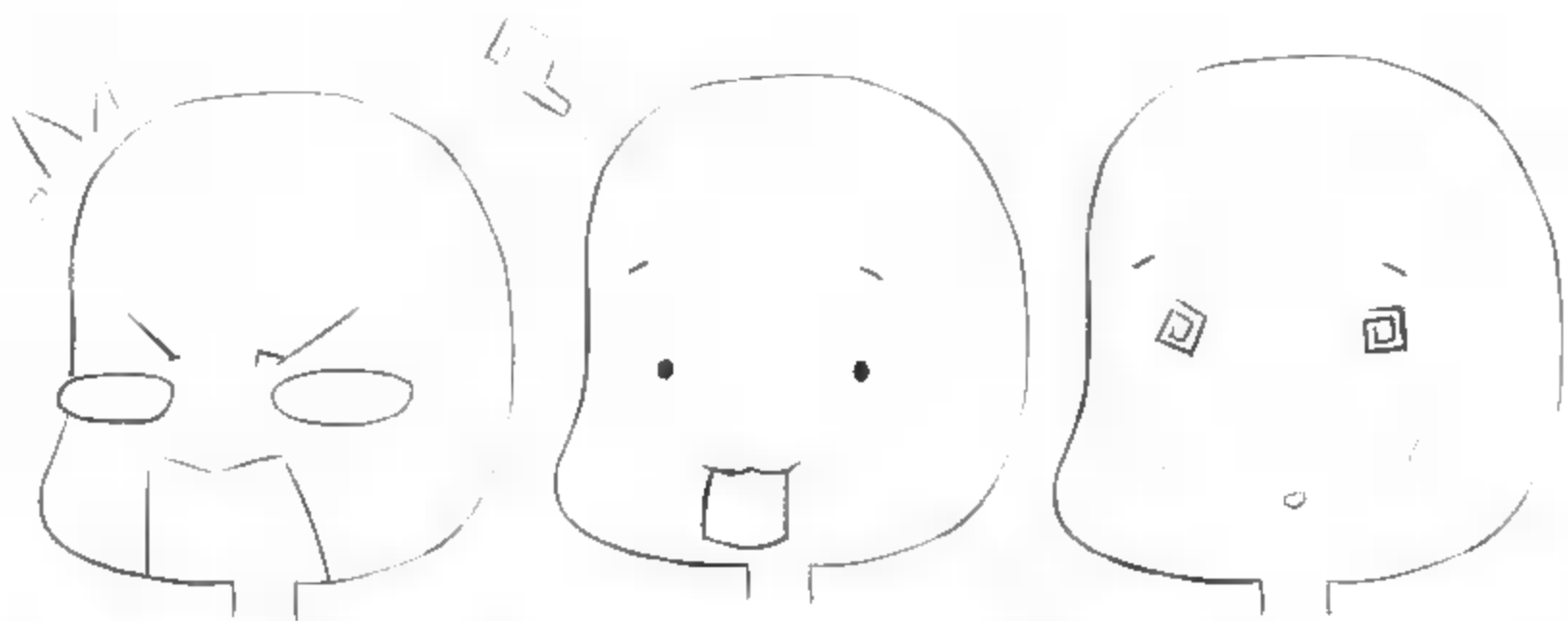
具体形状刻画好后，就擦除多余草稿线，使佩戴头饰的人物头部看起来较为完整。

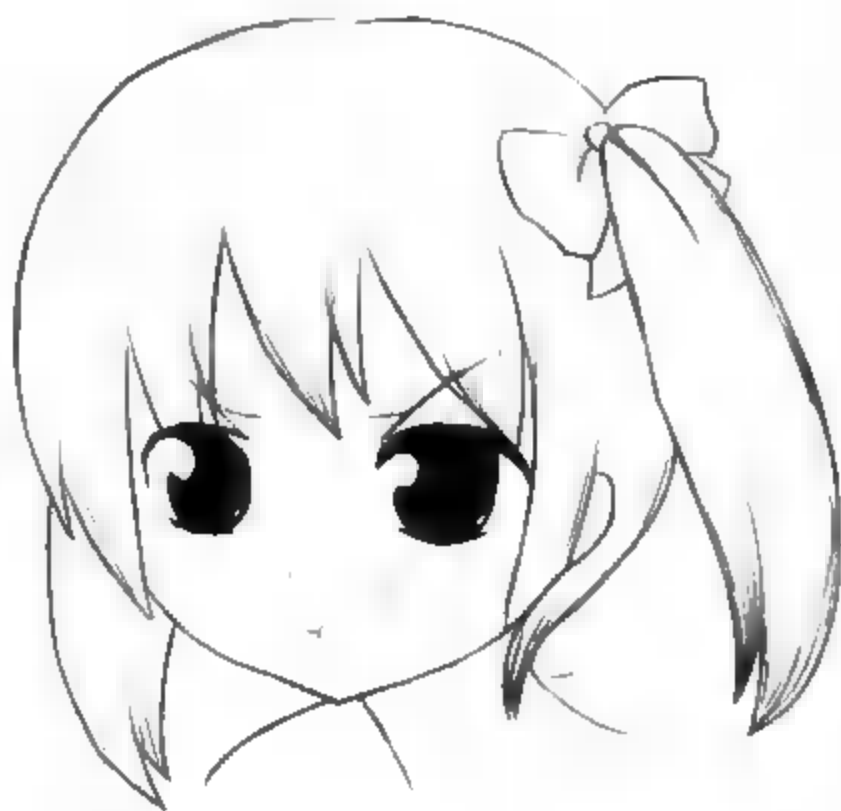
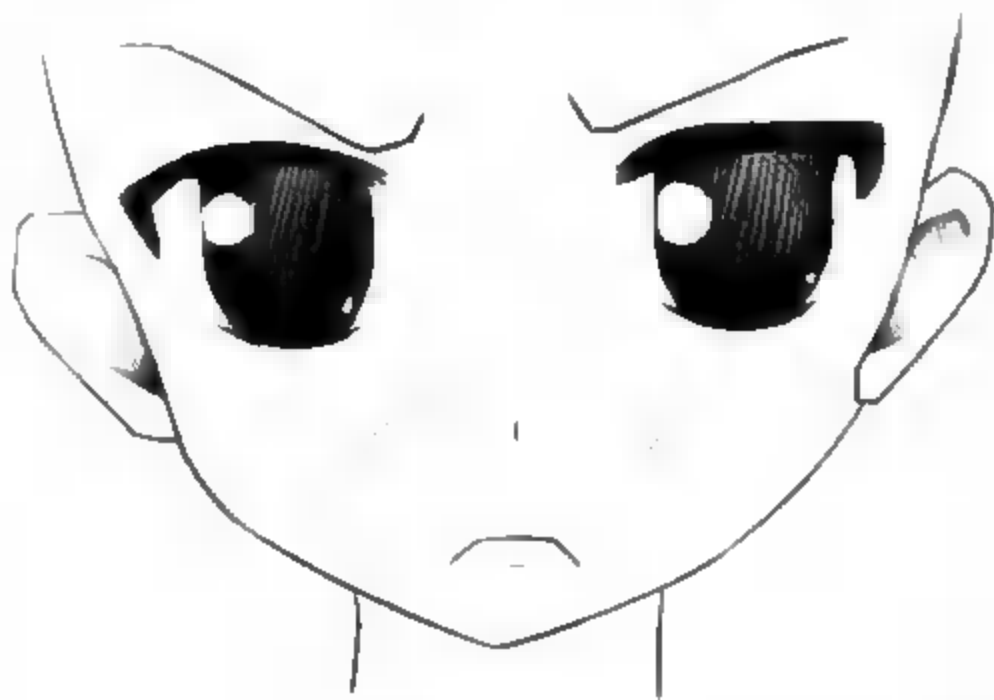
表情的绘制

萌少女的面部表情主要靠眉毛、眼睛和嘴巴来进行表现，通过不同的变形组合，就可以表现出人物丰富的表情。

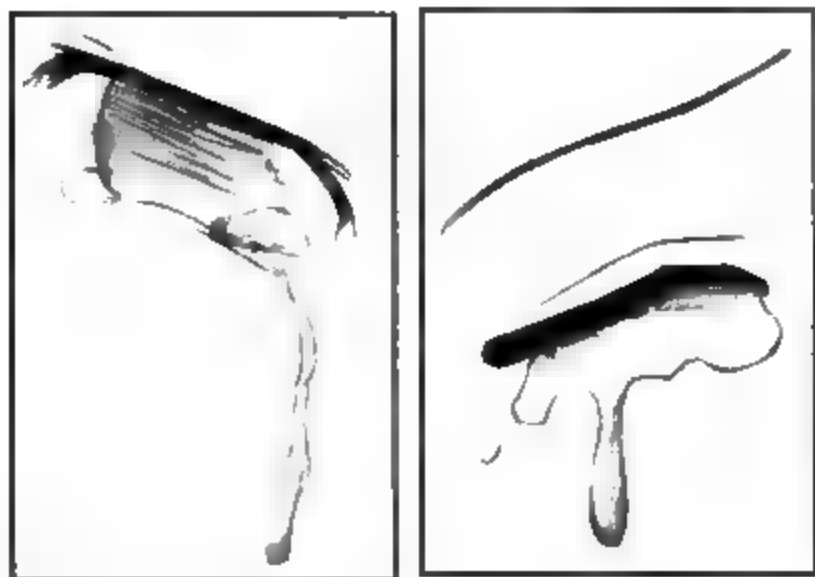
萌少女角色的表情是多变的，每种表情都有一定的面部变化规律，但是由于人物的长相和个性有所差异，所呈现出的表情也会有一定的差异。

有时为了使萌少女的五官简单些，但是又不能忽略它所表达的情绪，那么就可以使用符号化的表情，这些代表不同表情的符号，让萌少女的形象看起来更加可爱、亲近。

在绘制人物表情突出的画面时，不一定要将五官进行过多的深入，但在五官位置方面一定要仔细推敲。

根据人物个性和剧情的不同，高兴的表情种类也会有很多，高兴时人物的嘴巴张大，眉毛会自然上扬，眼神中充满了快乐的光芒，喜悦的表情带给人快乐、愉悦的感觉。

愤怒的表情最鲜明的特点就是双眉紧锁并往上翘，瞪大双眼，眼睛和眉毛距离较近，嘴巴会张大或向下撇。

负面情绪更多的时候都是激烈的情绪，这种情绪在脸上的表现有一个特点，就是脸上所有的五官都会移动，以鼻部为中心进行扩散或者聚拢。

哀就是表现悲伤、忧愁等情绪的表情，哀伤带给人一种无精打采的感觉，气质比较柔弱，表情忧伤最鲜明的特点就是眉毛、眼睛和嘴角都向下垂。

悲伤情绪具有一定的规律，从眉毛到嘴角，所有五官的动势都是向下的。

当萌少女伤心哭泣时，泪水会自然地从眼睛中溢出，有些泪水是沿着面颊滑落的，有些泪水是挂在眼眶里而没有滑落，这也与萌少女的个性、年龄有一定联系。

害羞的原因有两种：一种是感到不好意思，很难为情，还有一种是因为胆怯、怕生或怕被人嘲笑而心中不安，也可称作难为情，要根据人物性格来把握害羞的表情。

因为人一害羞的时候脸会不由自主地变红，可以用一些排列的直线条来表现人物脸上的害羞状。

下面我们一起来学习绘制萌少女害羞的面部表情，在绘制之前要先对头部本身的动态进行确定，用十字线来明确面部朝向。在此基础上设计出人物的发型和五官外形，当画面中的内容基本确定之后，将繁乱的线稿进行擦除，在擦除时可以先从一个局部开始，擦除一个部位深入一个部位，这样做虽然在绘制速度上变慢了，但是更加方便初学者整体把握画面深入的程度。

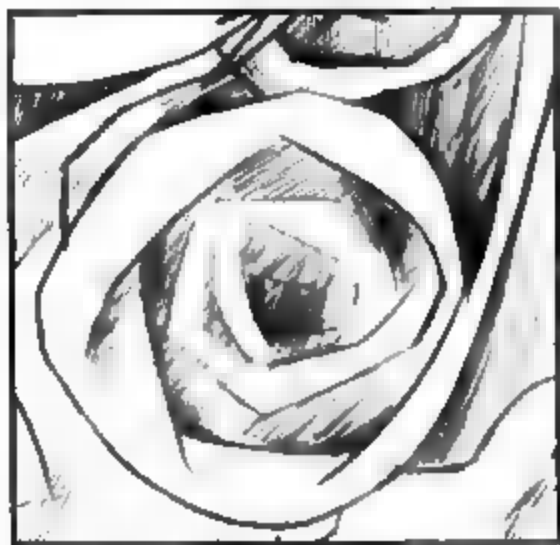
下面通过一个案例来讲述如何完整地绘制一个萌少女的头部。

利用“+”线确定角色的头部朝向，在头部朝向确定后添加头发和肩膀的外轮廓。

通过面部基准线来明确人物面部五官的位置，并且添加上人物头饰、发型和服饰的大体样式。

在上一步的基础上再继续细化人物的发型，另外刻画出人物五官的具体形状。

完整刻画出人物的发型，注意发股的规律，然后深入绘制眼睛，在深入刻画眼睛时要注意其高光的位置及瞳孔处的颜色。

深入绘制人物衣服细节，将草稿进行擦除，留下已经绘制好的完整的人物线稿。

头发的纹理及造型

生动的面部表情

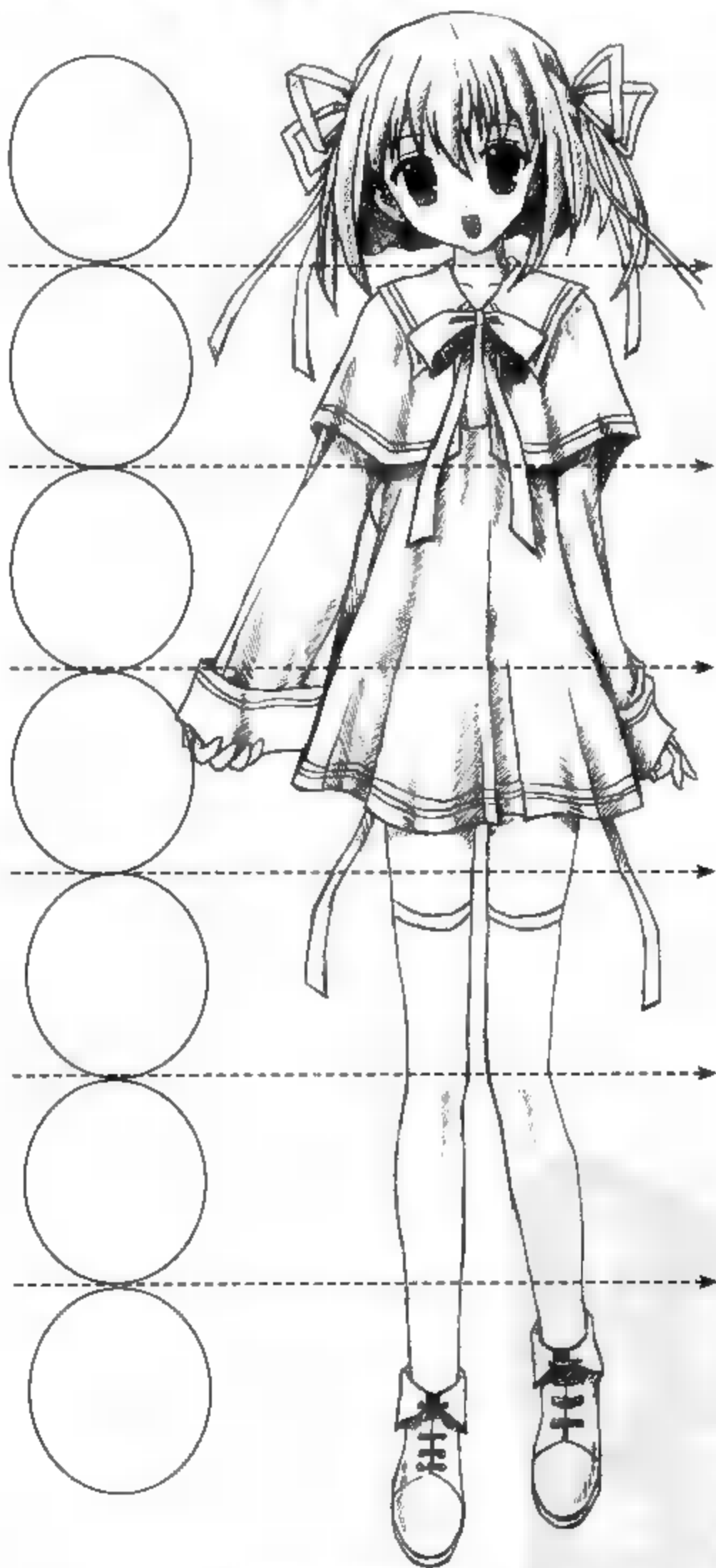
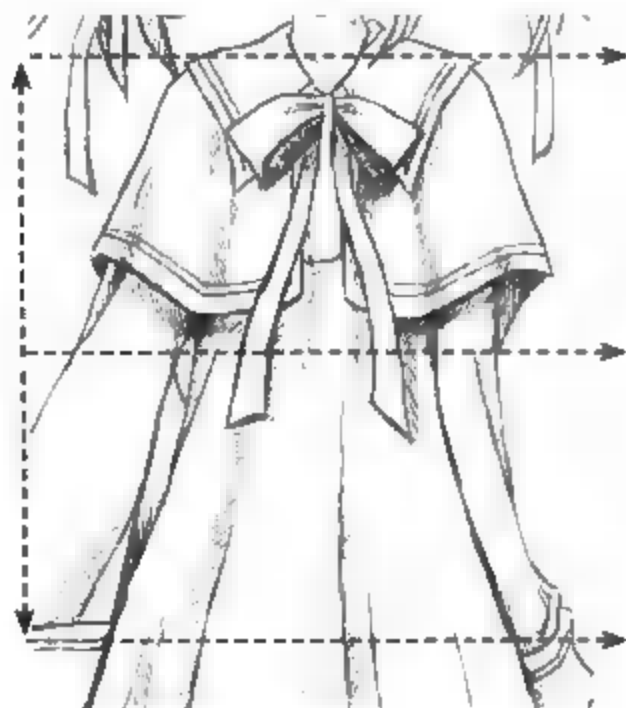
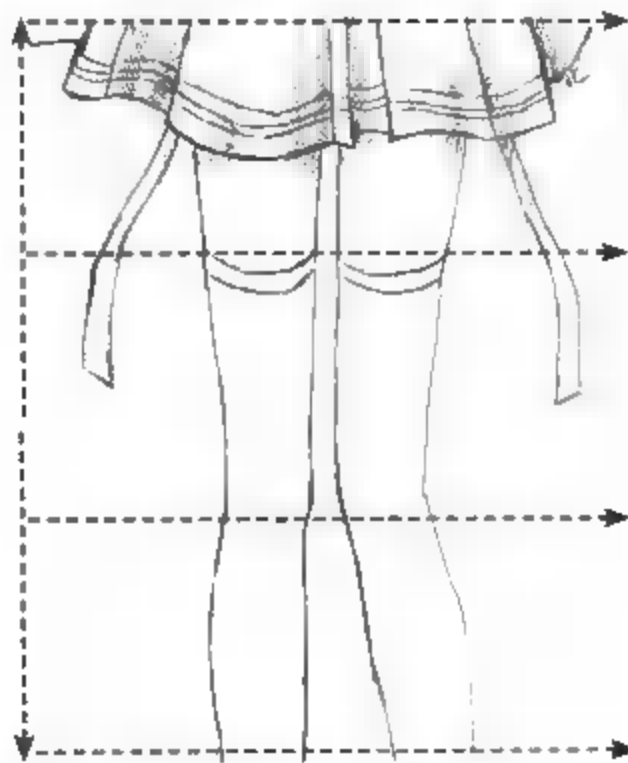
最后为人物添加一定的投影，添加投影时要明确这些投影在画面中的作用，它是为了增强头部的体积感。

投影是一个使角色添彩的方法，但是并不是掩盖缺点和不足的方法，线稿造型的准确才是我们练习的目的。

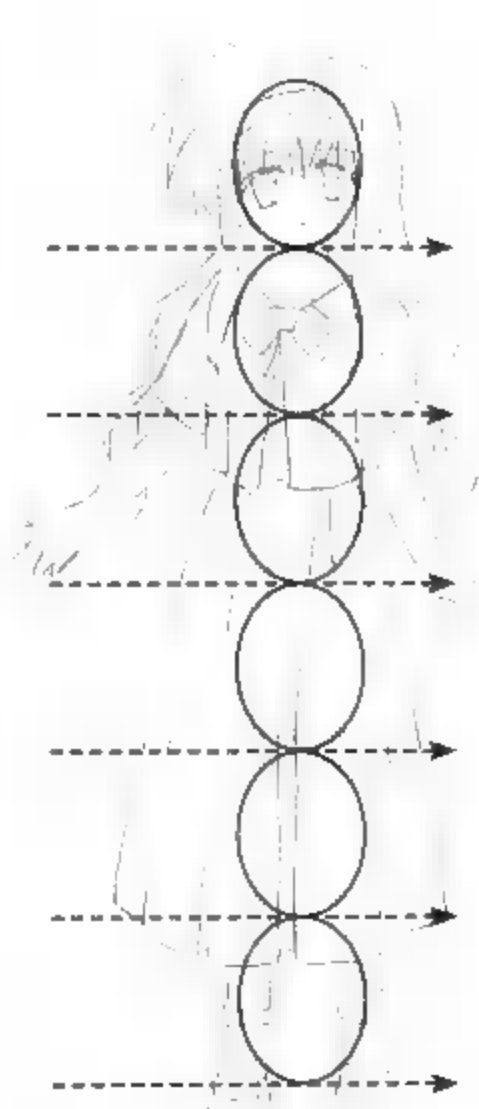
第三章　萌少女之体态篇

人物身体会做出表现某种具体含义的动作，包括手、肩、臂、腰、腹、背、腿、足等动作。在人际交往中，最常用且较为典型的身势语言为手势语和姿态语。手势语是通过手和手指活动来传递信息，能直观地表现人们的心理状态，它包括握手、招手、摇手、挥手和手指动作等。

常见的萌少女身体比例

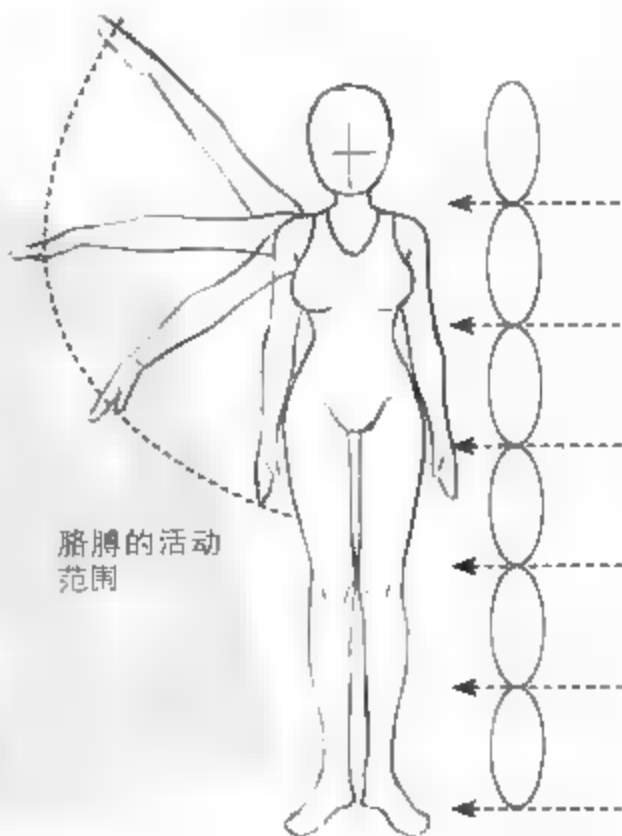
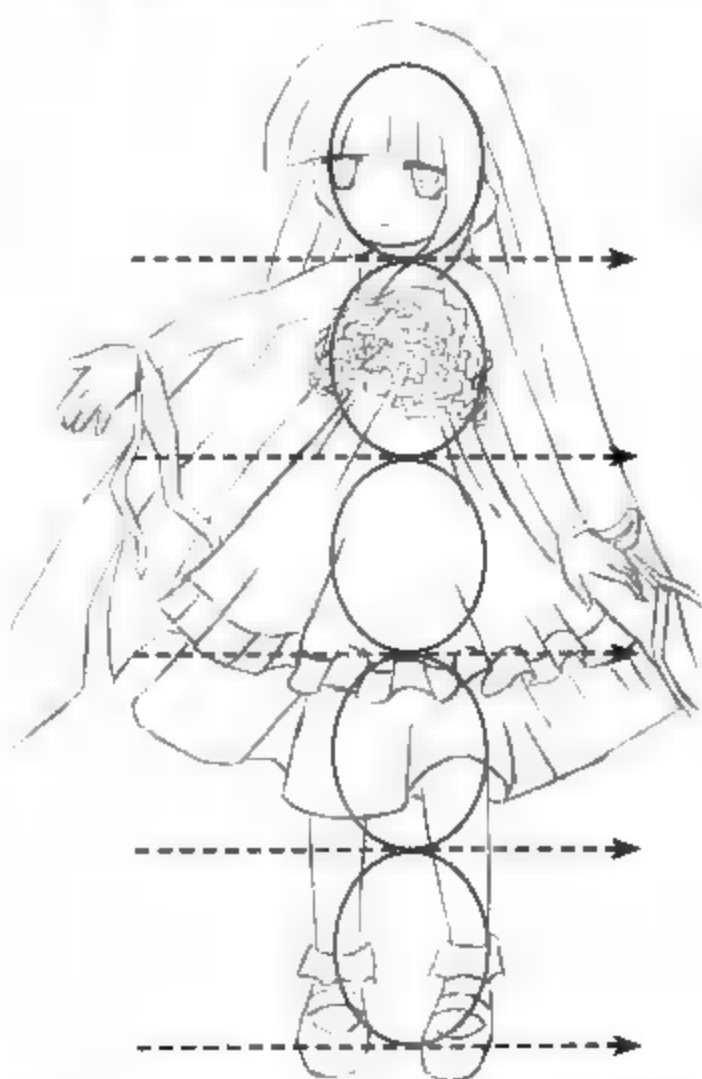
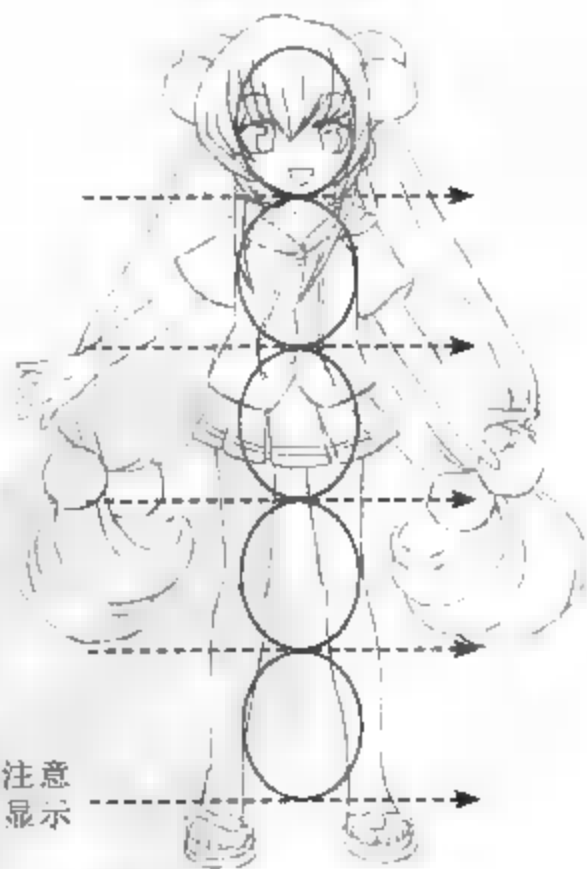
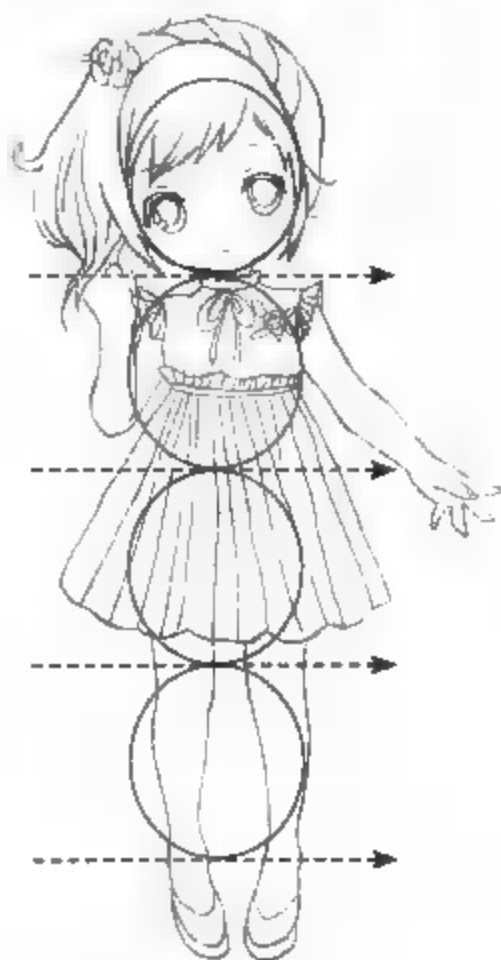
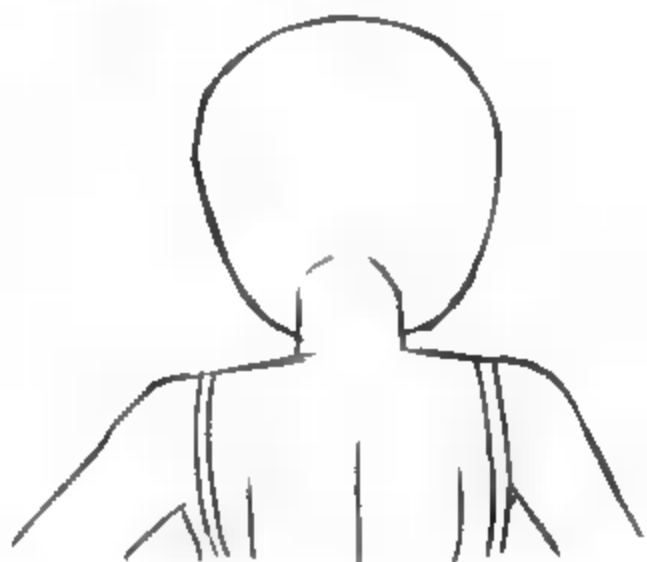
7头身比例的人物高度，就是将7个头部高度加起来的总高度（以一个头部高度为衡量单位，将全身的高度平均分成7等份）。

从发际线到下颌骨是1个头的长度

从颈部到腰部是2个头的长度

从胯部到脚踝处是3个头的长度

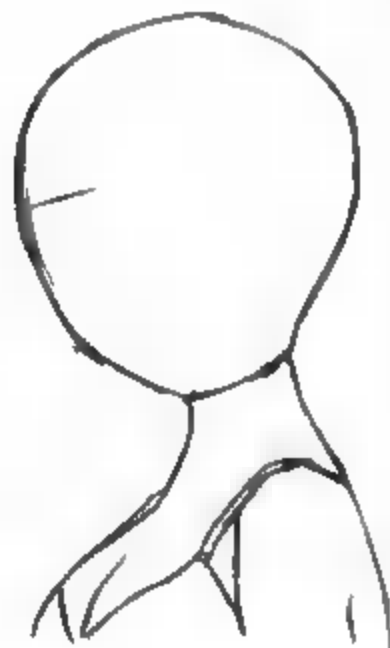
计算人物的头长距离时，不能简单地从头顶开始计算，注意不要被头顶头发的厚度所影响。

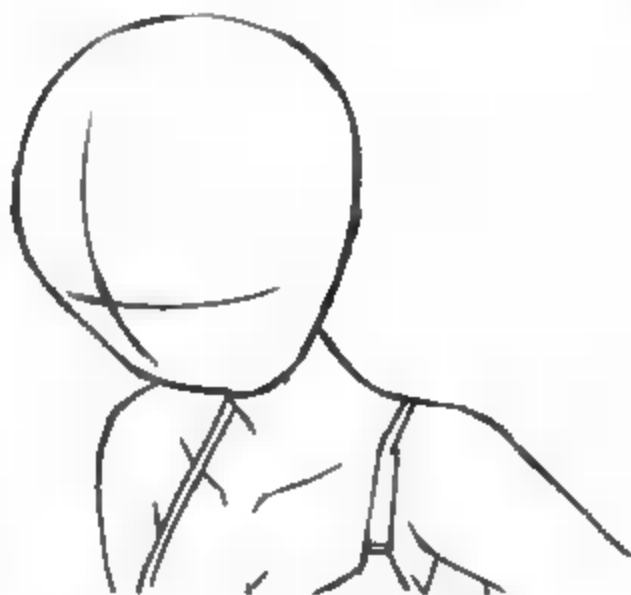
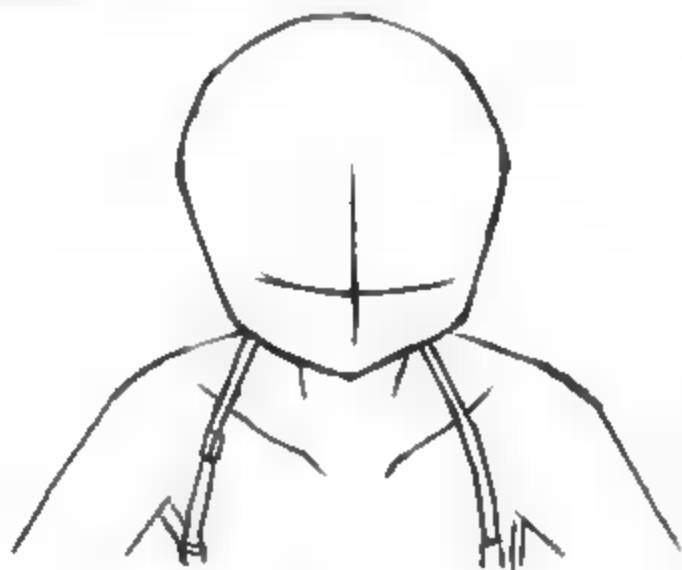
初中生正处于身体发育阶段，多以6头身出现。人物身体比例匀称，比较修长，手脚舒展。

先画出中心线，再用横线来确定头部的高度；接着依次将6个头部的高度画出来，这就是身体高度了。

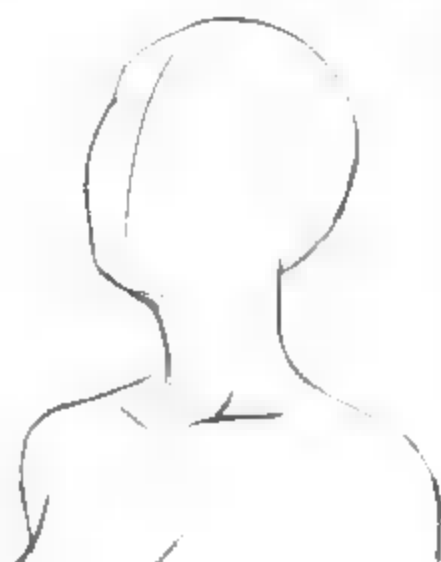
6头身比例的人物造型变化丰富，在漫画中我们可以使用发型、服饰等元素，变换人物的性格特征。

6头身比例的人物造型变化丰富，在漫画中我们可以使用发型、服饰等元素，变换人物的性格特征。

在比例图的基础上，大致地勾勒出全身的外轮廓。确定人物站姿的基本动态，确立肩膀宽度、胸部、臀部、腿部及脚部的位置。在比例图的基础上，大致地勾勒出全身的外轮廓。确定人物站姿的基本动态，确立肩膀宽度、胸部、臀部、腿部及脚部的位置。

小学生的年龄比较小，所以个子也比较矮小。多以4～5头身出现，以体现人物小巧可爱的特征。
由于是小学生，因此在服饰造型上都要突出娇小可爱的特征。
5头身多以女生的形象出现，由于是小学生，因此在绘制时可以将其头部绘制的大一些，使人物形象更加突出。
另外在绘制时也要注意小学生的动作和表情，显示出人物天真可爱的一面。
另外在绘制时也要注意小学生的动作和表情，显示出人物天真可爱的一面。

4头身多以女生的形象出现，由于是小学生，因此在绘制时可以将其头部绘制的大一些，使人物形象更加突出。

表现背部的脊椎线，可以加强人物的存在感。

手臂向上抬起时，肩胛骨和锁骨也随着向上运动。

手臂向后，肩胛骨明显突起，向后合拢。

抬起手臂一侧的肩胛骨的位置明显比另一侧要高，绘制人体时要注意表现这些细节。

肩胛骨随着手臂的运动而运动。两手臂向后伸展时，肩胛骨以肩部为轴，随着向后运动；两手臂向前伸展时，肩胛骨以肩部为轴，随着向前运动。

运动中肩的形态

半侧面肩的形态

运动时的肩可以呈现出很多形态，从而表现出肩的各种姿势，肩的画法要根据人物的动态绘制，绘制过程中要了解运动的规律。

转身时肩的形态1

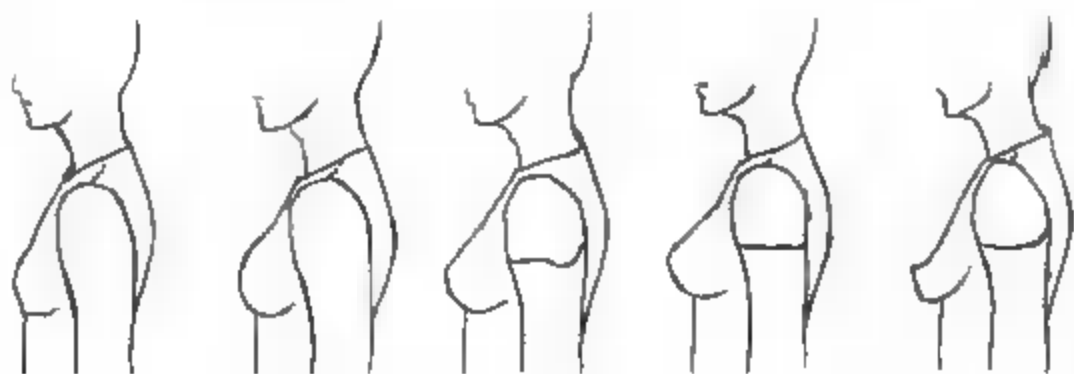
转身时肩的形态2

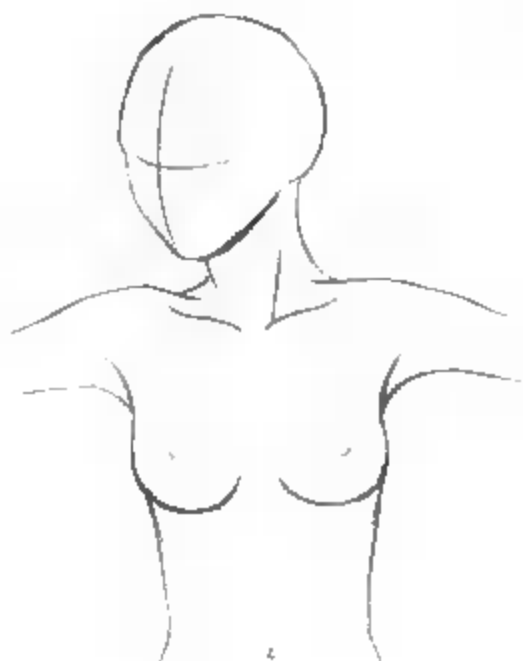
在人物转身时肩部也跟着做出了反应，肩在扭转的同时，颈也会发生变化，所以说肩和颈有着很密切的关系，注意肩结构线的变化，在绘制时如果能把握住肩的走势，那人物的姿势也会把握得很准确。

正面肩的形态

抬胳膊时肩的形态

肩和颈的关系

在绘制萌少女的时候，胸部的绘画是不可缺少的，也是非常重要的，胸部的表现不仅能凸显萌少女的体态，还可以把服装表现得更完美。接下来我们要了解萌少女胸部的表现及绘制。

抬手臂时胸部的形态

不同的姿势能表现出胸部不同的形态，在下面的例子里，我们分别讲了萌少女正面抬手臂、弯腰、爬行时胸部的不同形态，根据这些形态的特点绘制萌少女的胸部是比较准确的。

正面胸部的形态

弯腰时胸部形态

爬行时胸部形态

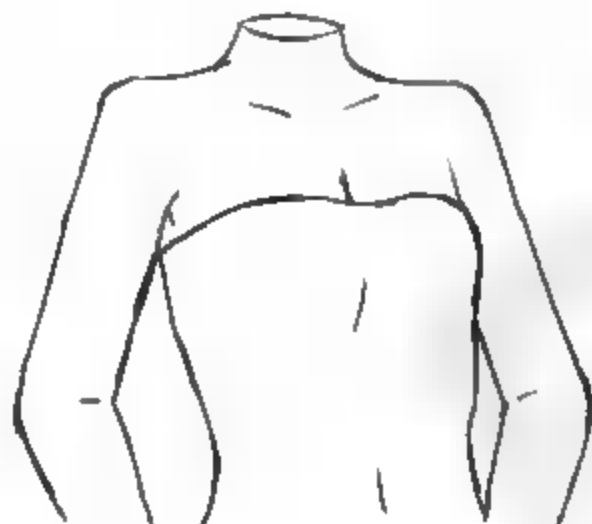
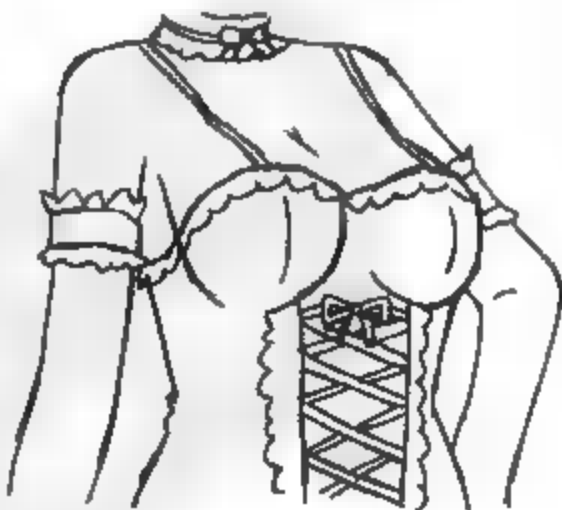
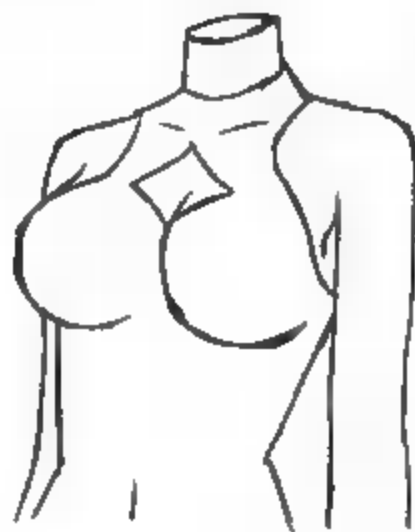
根据萌少女的特点，胸部也有不同，如平胸、中胸、大胸的表现都能说明萌少女的年龄及身体线条。在绘制时更加准确地表现出萌少女的个性及角色特征。

平胸表现

中胸表现

大胸表现

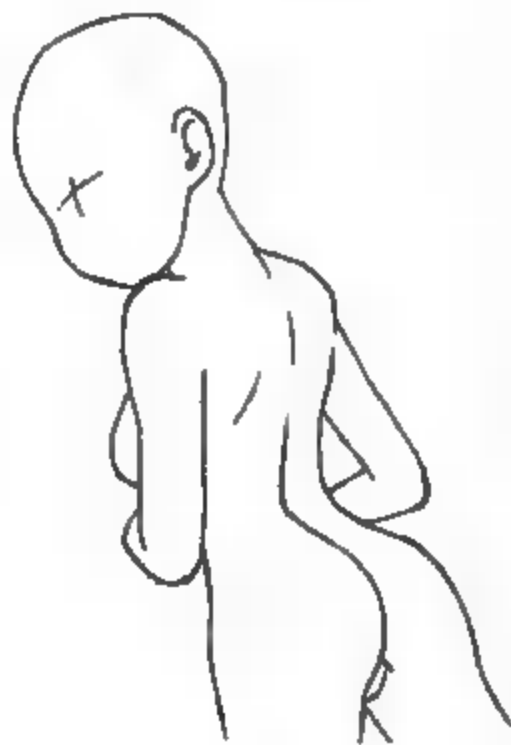
图1

图2

图3

服装的表现随着人体动态的改变而改变，胸部也是如此。在运动中胸部衣服的褶皱是随胸部的形状而表现的，因此在绘画过程中要掌握人体的动态才是最关键的。

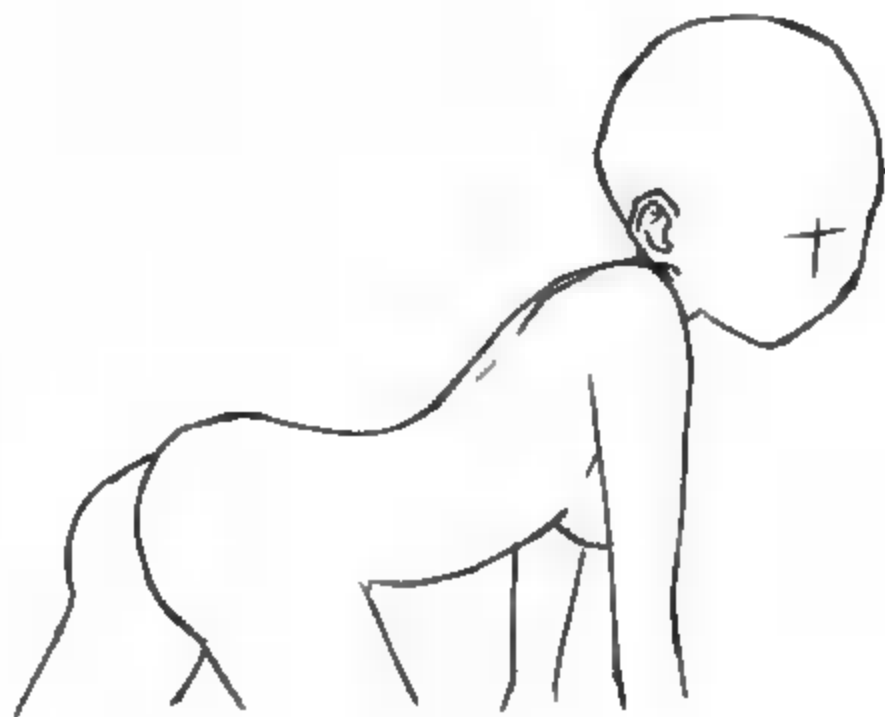
3头身比例的人物称为“Q版人物”，人物造型多以夸张、可爱为主。Q版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。在绘制时应注意，躯干加上腿部的长度相当于2个头的高度。

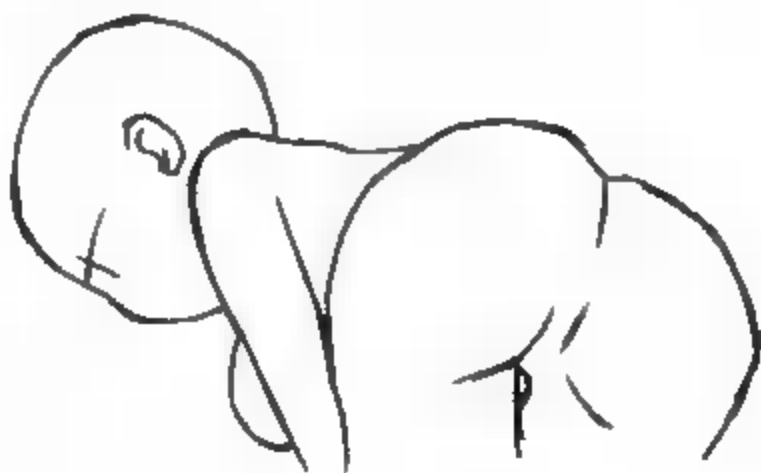
腰部的形态1　腰部的形态2　腰部的形态3　腰部的形态4

腰部的实体　腰部的素体　完成图

躯干向一侧扭转时，脊椎从腰部开始产生扭转。　　结构示意

躯干扭转幅度越大，盆骨的转动幅度也越大。　　结构示意

[illegible]

臀部是腰与腿的结合部，臀部的运动受腰椎运动影响。

臀的形态向后倾，其上缘为髂嵴，下界为臀沟。

人体正立时，整个臀部呈方形，两侧臀窝显著。

腿部虽然和臀部相连，但臀部的宽度和[illegible]部的宽度是不一样的。

最后一个姿势是臀部朝后翘，远离前胸位置。

正面效果

实例效果

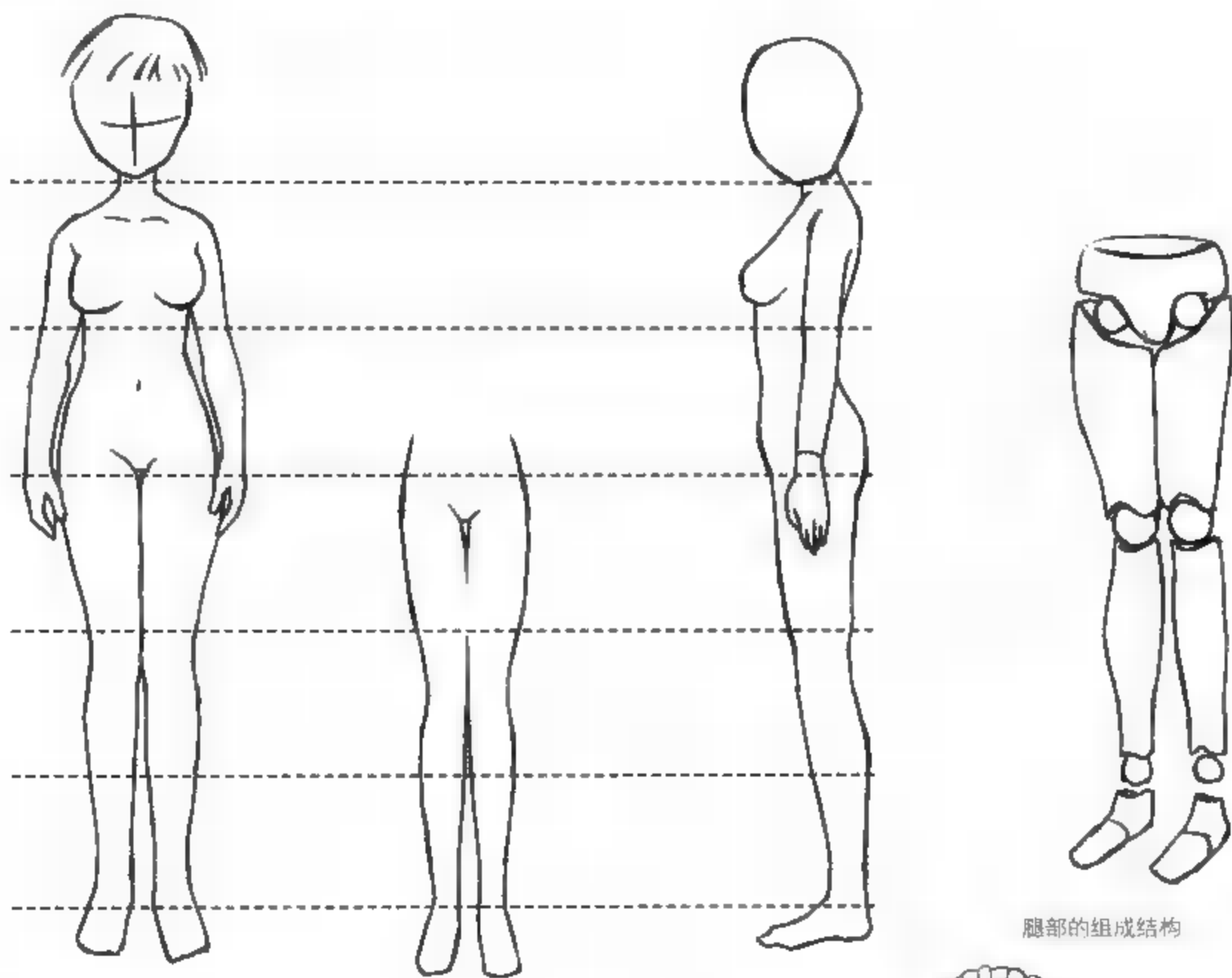
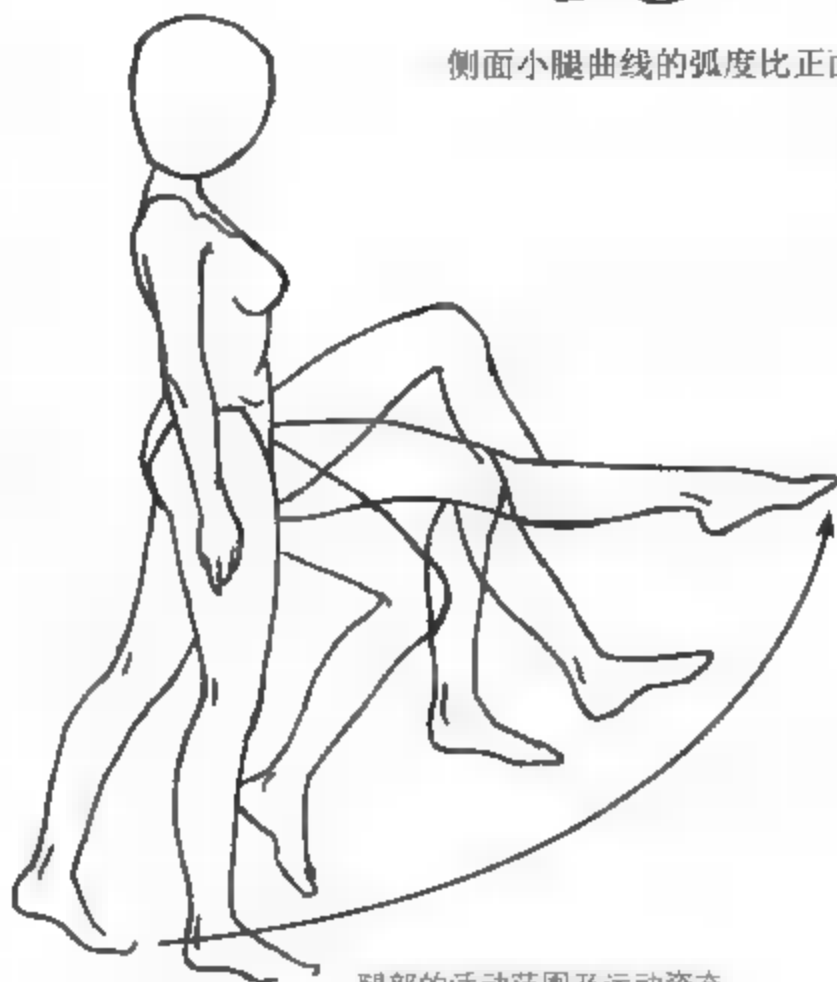
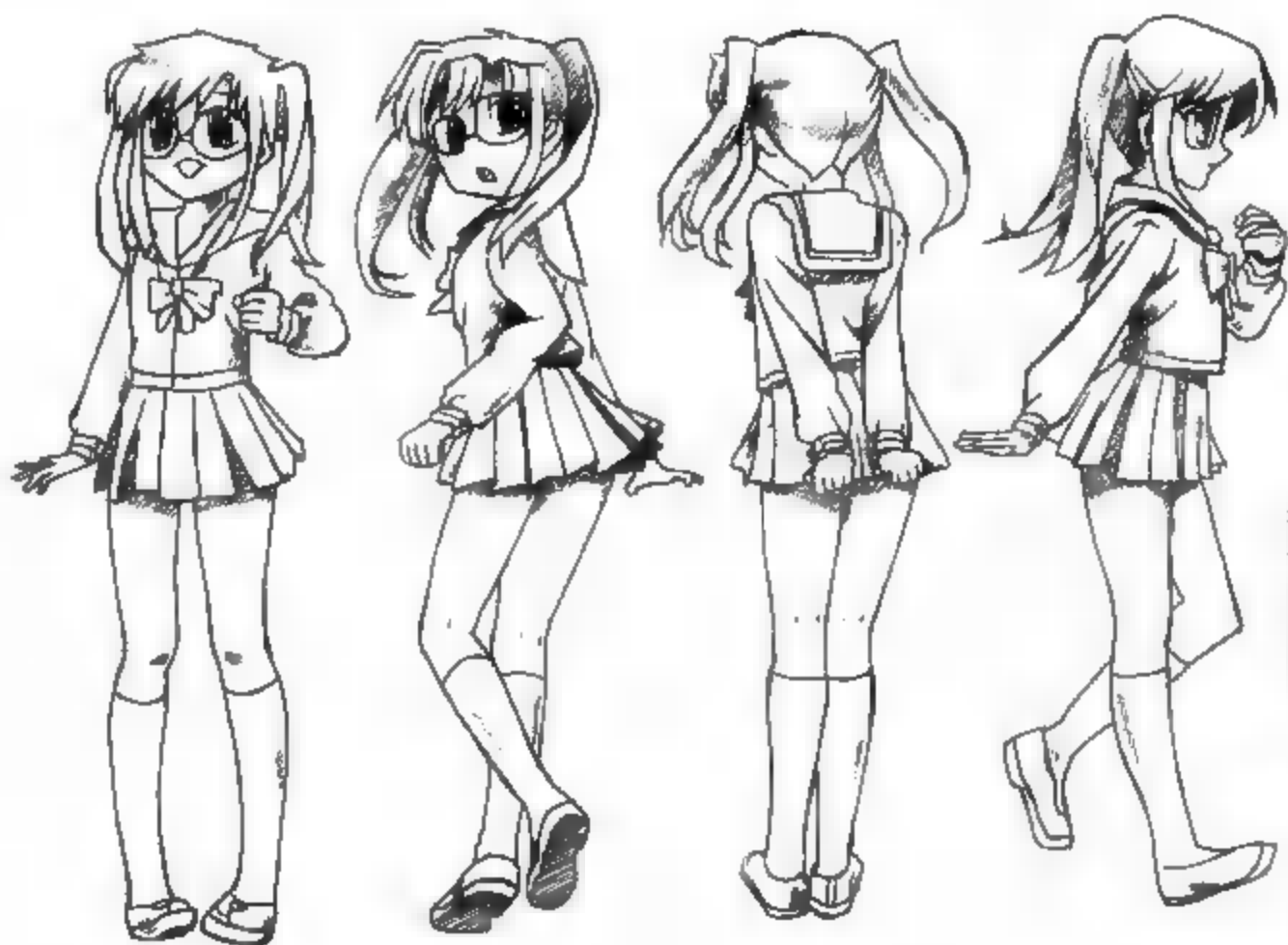
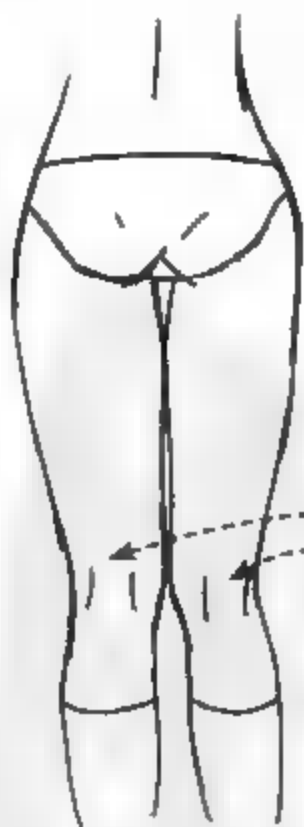
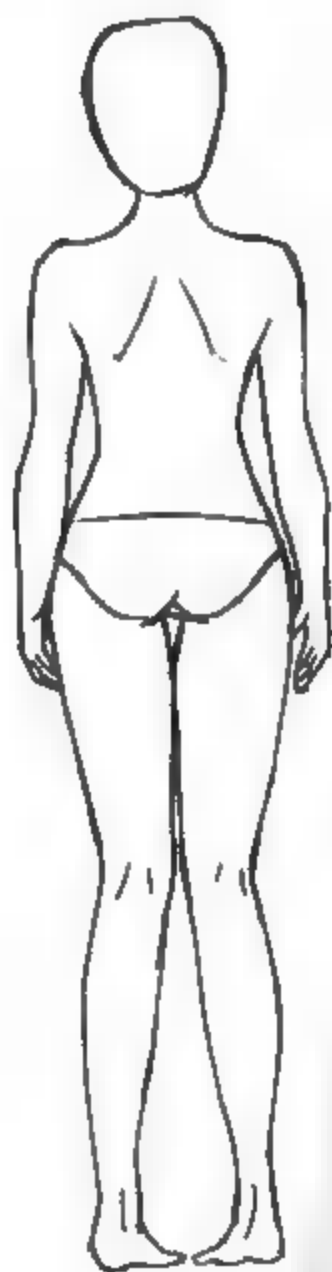
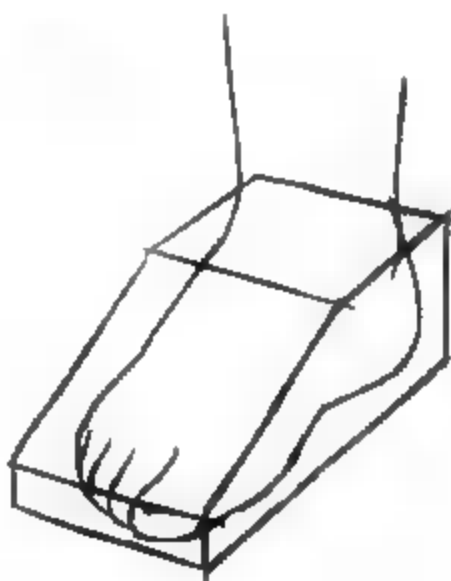
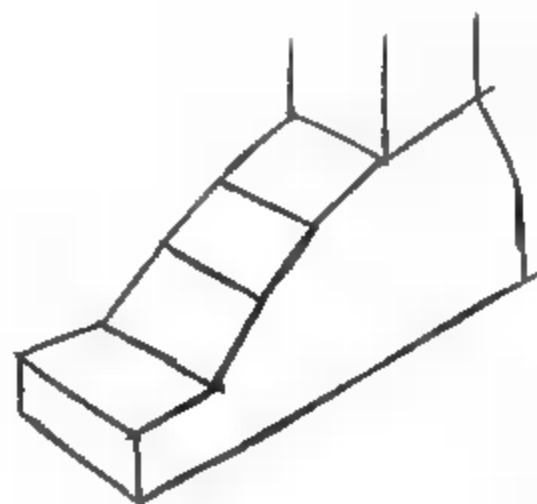
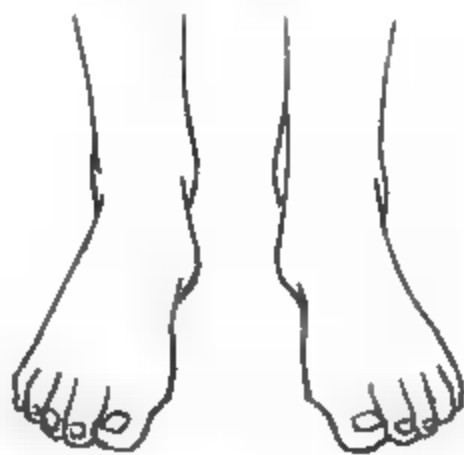
正面效果

臀部朝前倾，这个姿势里的臀部朝前移动。下半身要比上半身往前突出。

要特别地强调曲线，因为在侧体中胸和臀是时装画人体外形的一部分。

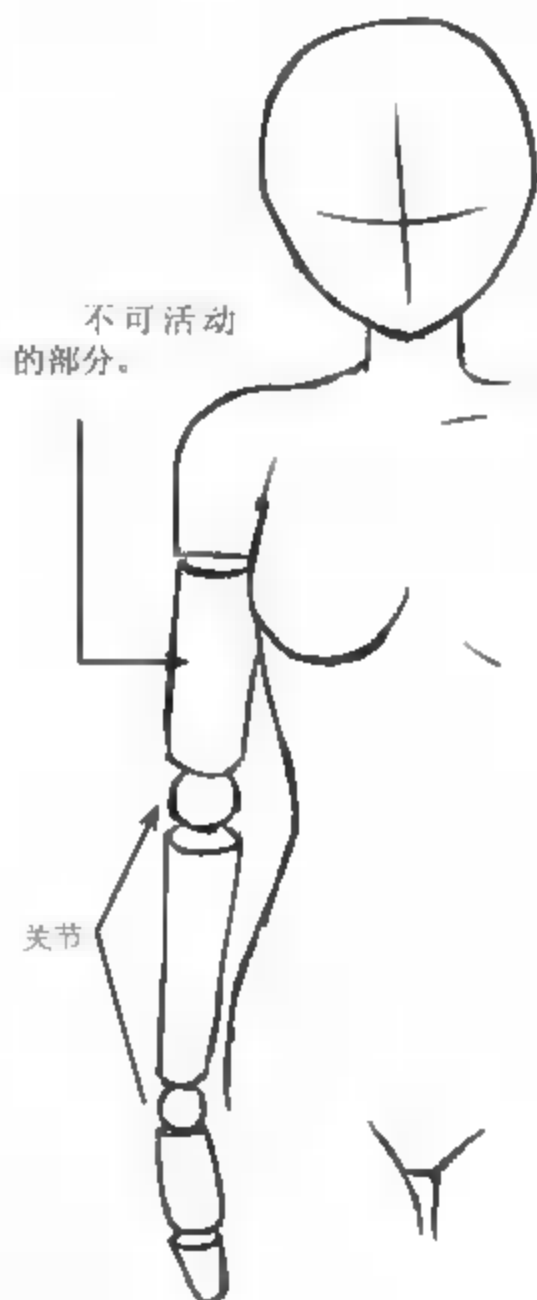
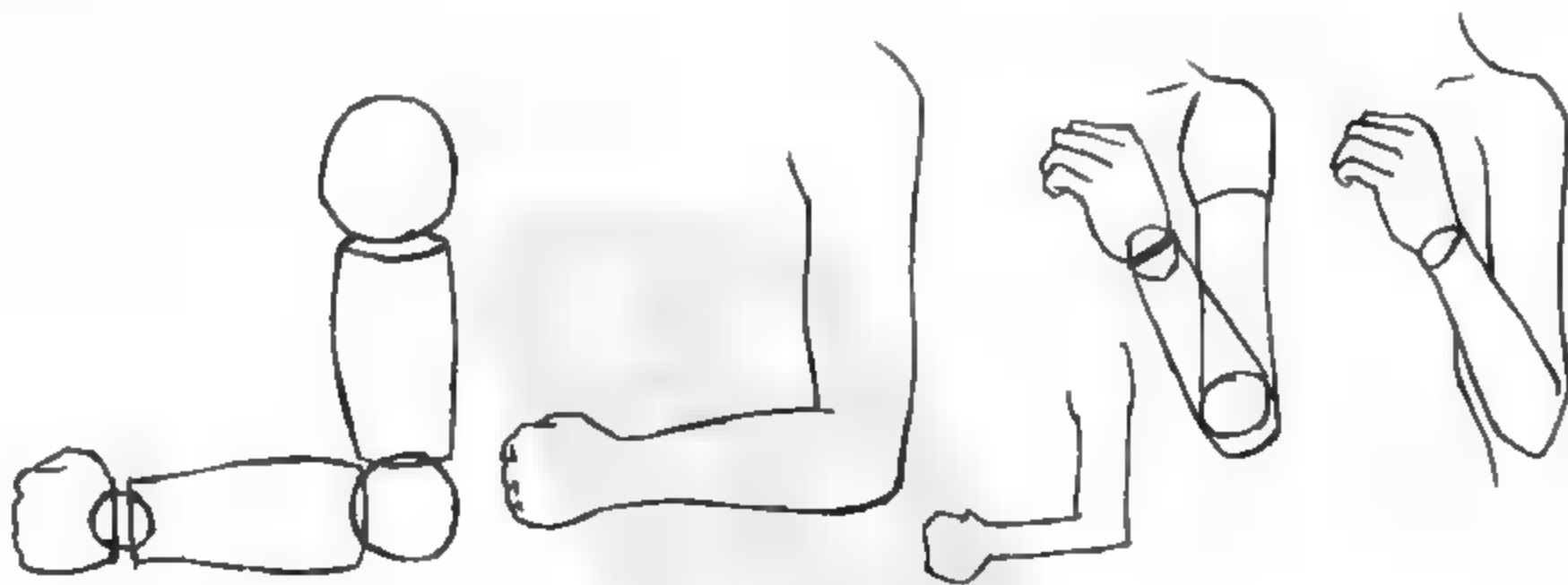
实例效果

实例效果

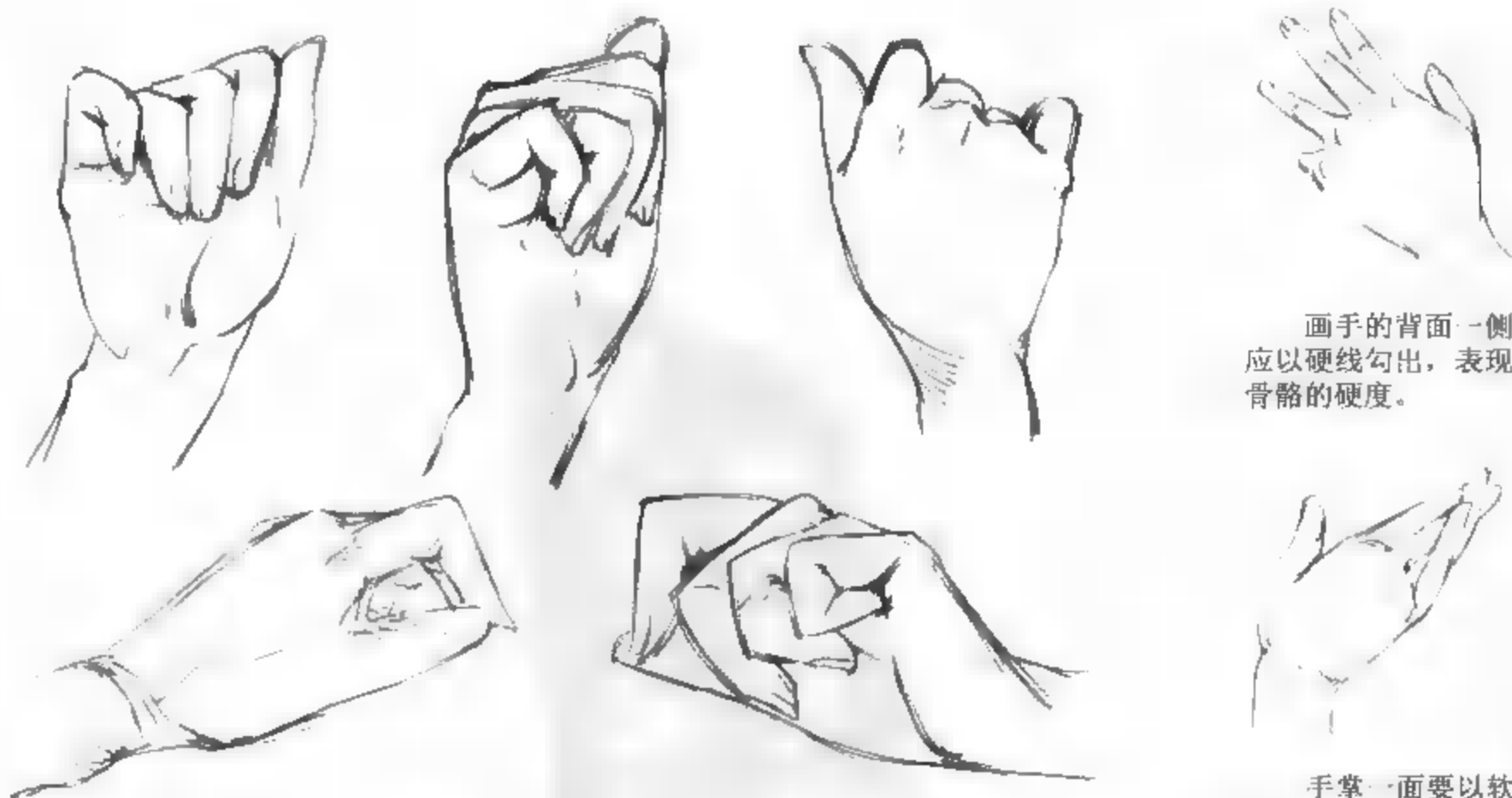
画腿要先画关节，用圆表示，每条腿要画3个关节，即髋部处、膝关节和脚裸处。腿部运动靠这3个关节。

腿部的组成结构

腿部的活动范围及运动姿态

萌少女的不同姿势可以表现出腿部的不同动态，这些动态充分展现了腿部的运动规律（如站姿、走路、垫脚等。）萌少女的站姿以可爱的形式为主。
不同动态下的腿部动势
大腿用力时，外轮廓呈现为凹凸的曲线。
膝关节
可活动的部分
侧面小腿曲线的弧度比正面要大。

在漫画中画脚不像素描结构图那样复杂，只要明确表现出脚部的结构和线条即可。绘制时，要注意观察脚踝、脚趾和小腿之间的关系，我们还要掌握脚部的骨骼结构。

脚是由关节、三角形，以及脚趾的厚度构成的。三角形是由脚跟所形成的高度与脚趾的倾斜所构成的。

要画出自然的手臂，需要我们多观察，也可以通过刻画自己的手臂来进行练习，同时多临摹各种动漫手臂也是必不可少的方法。手臂的动作千变万化，要想完全掌握手臂的绘制，光练习还是不够的，需要我们从根本上了解手臂的结构，这样才能真正地掌握手臂的绘制。

不可活动的部分。

关节

肌肉侧面的平面构造。

胳膊的肌肉通过变化而呈现出各自的不同形态。当手臂弯曲时，胳膊上的肌肉就会凸起；当手臂伸直时，肌肉就会平缓。但一般情况下，女性的手臂轮廓细弱柔美，活动时不会像男生手臂那样有明显的肌肉凸起变化。

手臂的绘画

绘制女性手臂时，线条要流畅自然，不要有过多的凹凸变化。

手的结构可分为手掌和手腕两部分。要将手掌看成一个不规则的五边形，在绘画时，先要将这两部分看作一个整体。先画出手的边缘，再确定出大拇指的位置，要明确每个手指的长度是各不相同的。手指的关节部位要适当弯曲。在特写画面中，要画出手指的两个关节，特别要强调一下拇指和小指的轮廓，这样会有立体感。

画手的背面一侧应以硬线勾出，表现骨骼的硬度。

手掌一面要以软线来画，表现柔软的质感。

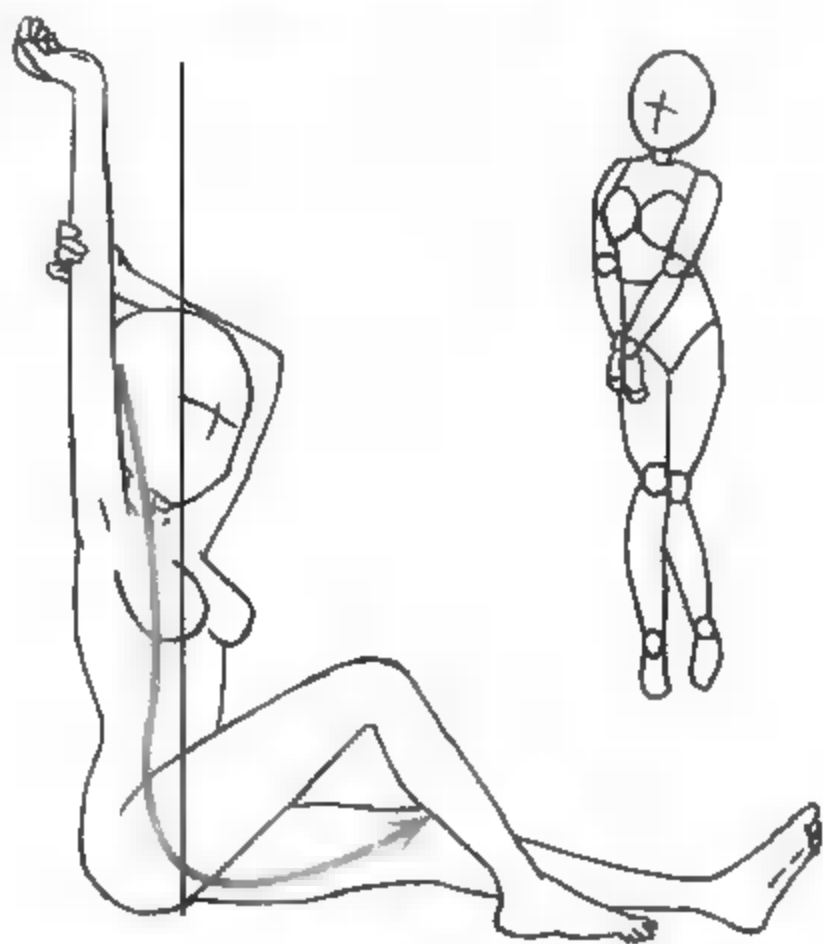
手指是灵活的，所以，五个手指不要分开来观察，随着手的动势，角度的不同，形状也不一样。

身体姿势的绘制

转身姿态

跳跃姿态

坐姿态

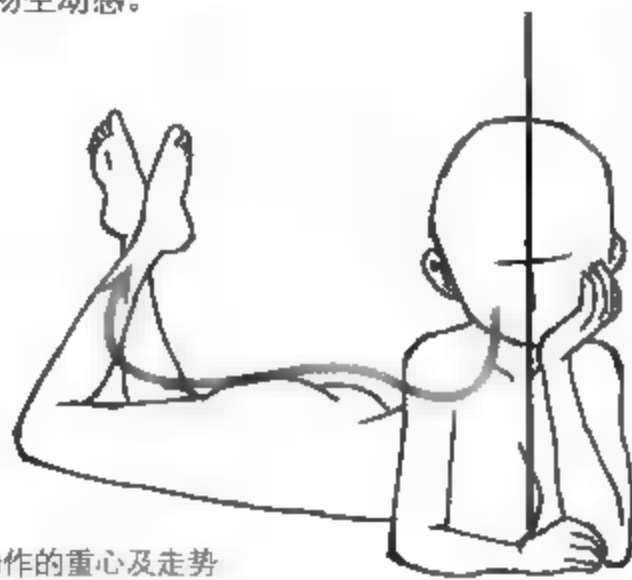
站立姿态

动作的重心及走势

坐姿有很多种，根据剧情需要坐着的姿势也各不相同，人在坐着时重心很低，腿部缩在一起。

坐姿态

绘制站立姿态时要注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清楚。

动作的重心及走势　　站立姿态

绘制俯卧姿态时，双臂的动态是表现的重点之一，它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。

动作的重心及走势

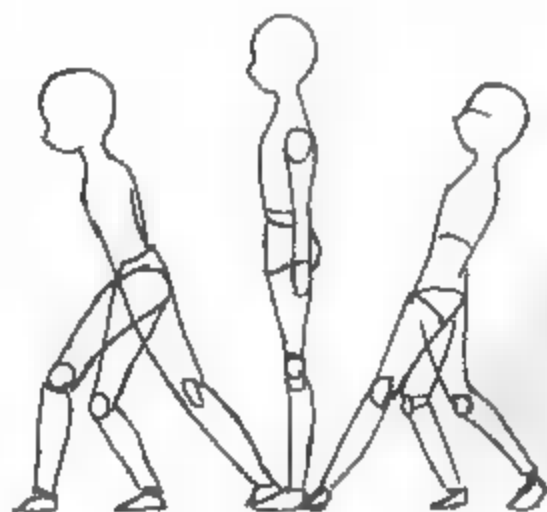
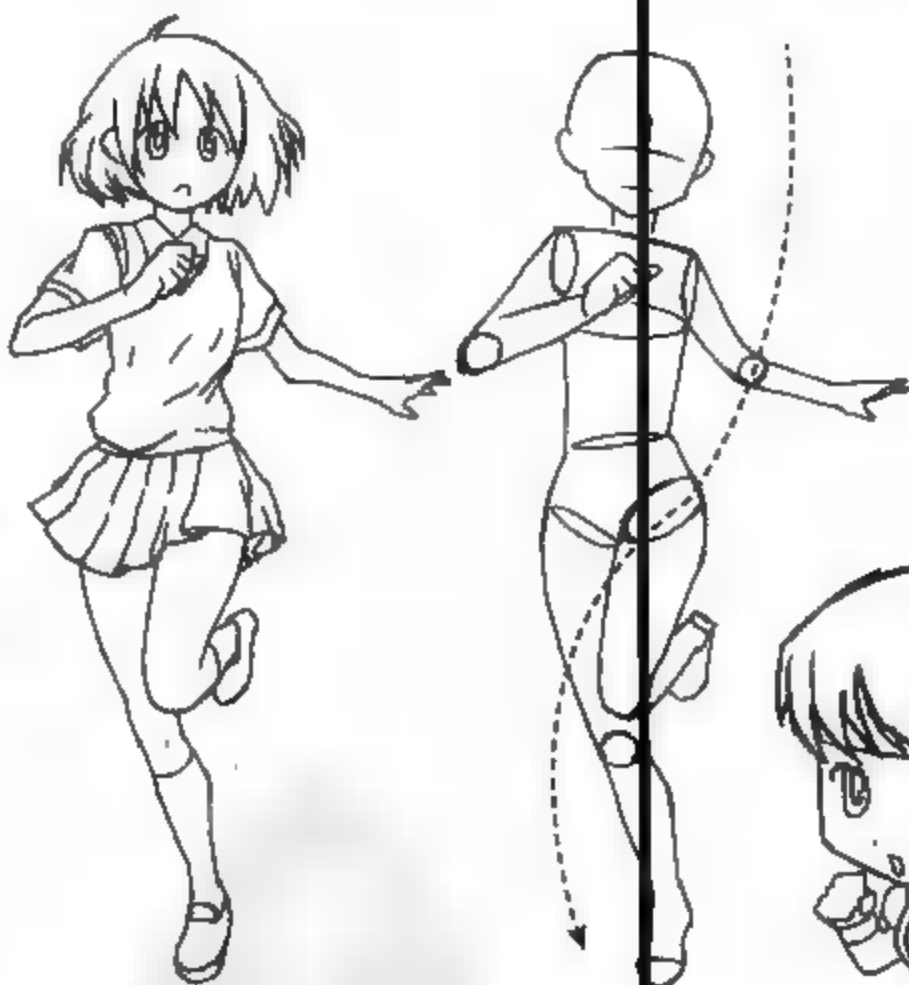
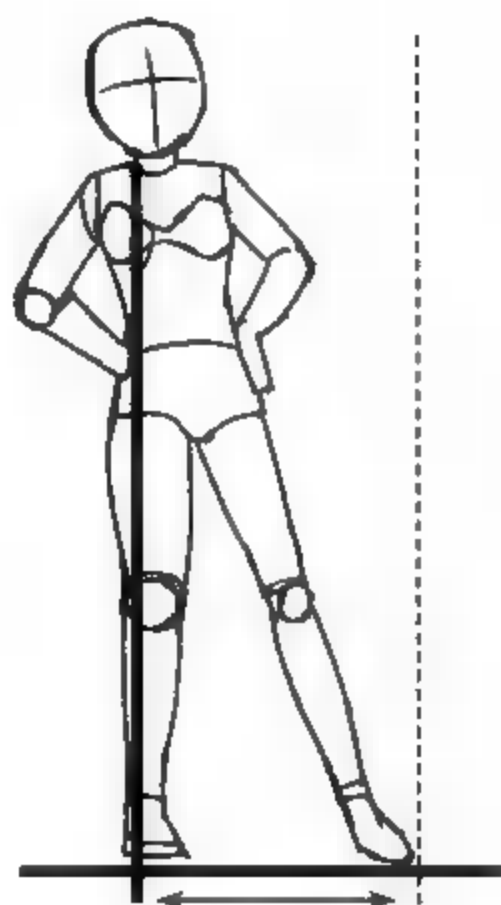
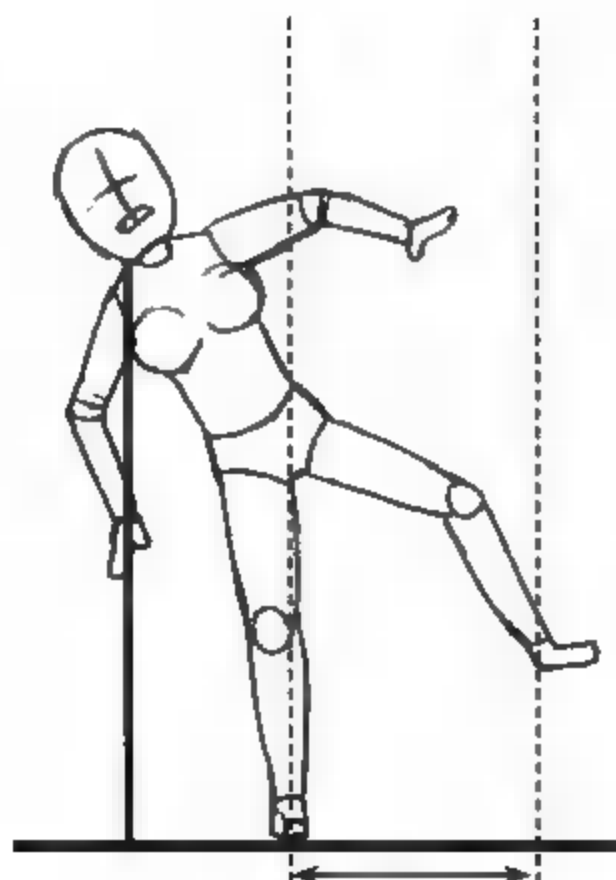
俯卧姿态

在跑步时身体呈高低起伏的波浪形，双臂的摆动幅度随跑动速度而变化。在绘制的时候可以通过辅助线来把握好身体重心，另外要注意身体各个关节的变化。

人走路时，左右两脚交替向前，双臂同时前后摆动，但双臂的方向与双脚相反。

脚步迈出时，身体的高度降低，当一只脚着地而另一只脚向前移至两腿相交时，身体的高度升高，整个身体呈波浪形运动。

绘制步行的动态实际上就是截取了人物走动中的一个瞬间，所以一定要掌握好动作的平衡感。

一个动作与瞬间的快照不同，它必然有连动的轨迹。例如曲肘时，就可以看到笔直伸长的胳膊在弯曲过程中的种种变化，以及由这一弯曲角度产生的身体重心变化。

当某一身体机能运动时，为使其更有效力，重心也要移动。

重心示意

重心偏移

跳跃形态

我们的身体，因保持重心的移动而被支撑着。无论重心向哪一个方向移动，必然带来保持其平衡机能的运动。

不同形态的跳跃姿势

在萌少女世界里，萌少女的形态是各种各样的，我们在这里展示一下萌少女的格斗姿势，格斗中的萌少女一般都显得表情冷酷，动作敏捷，但是有时候她们也有温柔美丽的一面，接下来让我们了解一下格斗中的萌少女吧。

在绘制运动中的萌少女时首先要把她大体的动态画出来，也就是我们常说的起形，在画大体形状的时候要注意身体的动态特点。

第二要在第一步的基础上调整线条，并画出五官的位置，注意头发的方向。

简单画出衣褶的位置及投影的位置，这样可以在接下来的画面中方便并明确地表现衣褶及投影。

这一步主要添加服装上的衣褶，在身体运动的地方要强调衣服的褶皱，因为身体运动越强的地方衣褶就越丰富。

最后完整的图就呈现出来了，注意萌少女五官及表情的刻画，在头发和身体上的投影更加表现出萌少女的体积及动态。

第四章　萌少女之服饰篇

服装是表现萌少女个人形象的衬托，良好的服饰可以烘托角色，突出角色的独特性格，也为角色的外貌增色不少。

本章着重从服饰绘制技巧及饰品选用等方面进行讲解。

服饰和萌角色形象的协调与反差

在右图和下图中都有两位可爱的萌少女，但是图中少女所穿的服饰从样式和细节上带给了人们不同的视觉感受，即使不对图片中的人物进行文字介绍，我们也能从服饰和造型的区别上对她们进行类型划分。

服饰的设计要符合日常环境及人们的生活经验。

很多角色富有一定的现实生活基础或是加入了一些虚幻元素，在她们服饰的展现上都需要符合或靠近角色特质，只有准确抓住每个角色所穿服饰的重要特点，才能表现出她们各自独特的性格特征。

另外无论多么复杂的服饰都是建立在人物基本结构动态上的。同时，在处理复杂服饰的时候应先将复杂的服饰进行分组，再以此深入绘制。

在相对比较多的人物作品中，要根据她们各自的性格特征进行创作，即使是同一款服饰也要从细节来表现不同的特点。

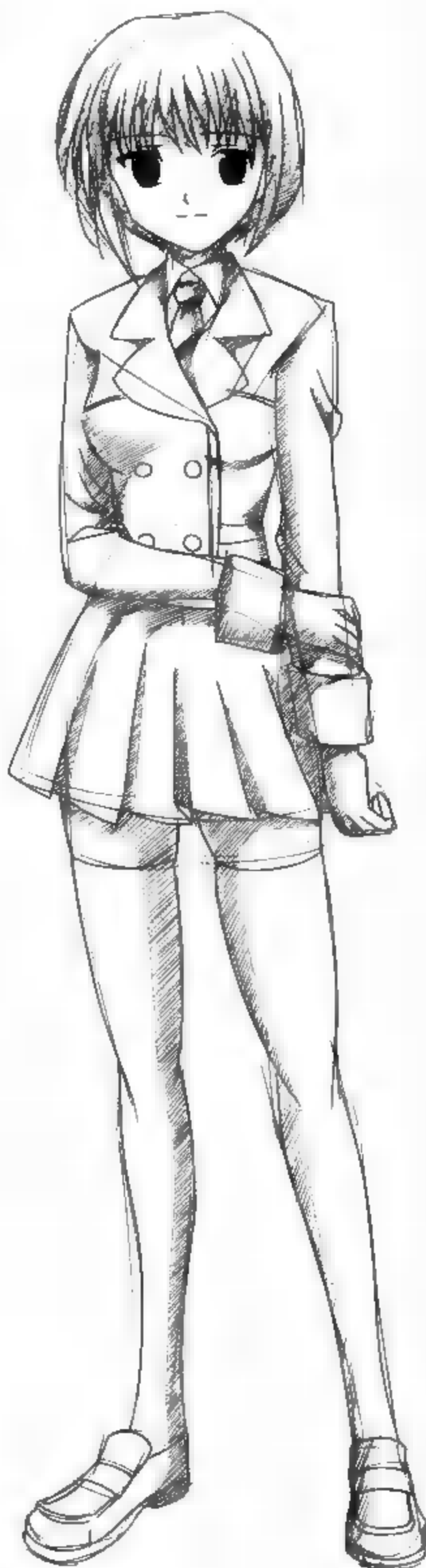
很多初学者在绘制复杂服饰的时候，容易陷入复杂的细节中，而忽略了服饰的体积感，解决这问题的办法就是在绘制时，不断地审视整个画面，先将服饰的体积和穿插确定之后，再逐步绘制细节。

萌少女的服饰形象并不一定就是可爱而柔弱的，还有一些特殊情况，作者会寻求一些反差，比如一个长发少女身穿制服，手握武器的形象。

上图中的萌少女头戴蝴蝶结，却身穿军队的连身大衣，服装和配饰与我们平时所见到的军队服饰并不相同，但是这样的设计无不让人耳目一新，甜美中又带着一些霸气。

制服也可以萌

制服虽然是女学生的校服，但却并不过于正统和死板，充满学院风格的领结和代表文雅的长袖西服配百褶短裙，这样的搭配使整个人物角色充满了文静内敛的色彩，温文尔雅的气质表露无疑。

以修身西服和百褶短裙或是水手服为服装款式的基础，虽然装饰品以简单的领带和领结为主，穿上制服的少女充满了萌气息和萌感觉。

校园制服的表现角度是提升角色表现力的手段，准确的角度可以使角色服饰更加具有魅力及真实感，同时角色的各种表现可以得到最大化的展现。

视角的出现是多种多样的，有平视、侧后视、仰视和俯视等，这些角度可以使人物形象更加突出，在绘制时要先设定好人物角度，再考虑人物的着装及其他信息。

由于观看的角度是从侧面，所以萌少女的制服只出现了侧面部分，而人物的姿势又是坐姿，制服的裙摆自然会平铺到人物腿部及臀部的周围，整个人物看起来也比较安静。

右图中的萌少女处于侧俯视的角度，让人物的头部看起来比较大，而服饰却由上到下越来越小，绘制的时候要注意视角与服饰的关系。

略带一些侧仰视的角度会使下身的裙子成为服饰的重点，反而服饰的上衣却只是一个简单的背面，所以短裙的褶皱纹理及裙摆的花边就显得比较突出。

虽然是简单的学校制服，却在此基础上加入了泡泡袖、收腰大蝴蝶结，以及灯笼裙的造型元素，使单一的校服看起来更像是可爱的公主裙。

因为这件衣服款式具有女学生所穿衣服款式的各种元素，只要抓住这个元素的范围，那么这件衣服就会变得神奇，适应了不同类型的萌少女。

不管是独立的帅气女生，还是文静内向的乖乖女生，更或者是调皮可爱的动感女生，虽然她们的发型、饰品，以及鞋袜都发生了改变，但是每个人穿上这件制服都非常合适，也具有自己的独特气质，这样同一件衣服就穿出了不同的感觉。

童服饰并不单一

低龄年纪的女生的休闲服，要以便于活动的衣服为主，不用很合身，衣服宽大一些反而更能突出人物特征。

可爱的公主花边裙是每个小女生的最爱。

少儿服饰并不是只有单一的几种款式和几种花纹，因为少儿的性格都是活泼开朗的，所以加入一些类似成人服饰上可爱清新的花边和图案时，反而更能突出她们个性的单纯和顽皮。

服饰的作用真的是多种多样，即使是同一个人物，但是在为她换上不同类型的衣服后，整个人物的形象就发生了比较大的变化。

修身无袖衬衣配上超短百褶裙，会让原本文静内敛的人物变得职业化。

高贵而修身的华丽晚礼服是各种舞会上的焦点，此款抹胸连衣裙前面缝制了两条褶皱宽丝带装饰，另外腰间还配上了金属质感的腰带，也是一抹亮丽的风景线。

包臀抹胸百褶长裙的出现必定是舞会、宴会上的亮点，服装造型优雅大方，看起来奢华尊贵，人物换上这身服装会打破甜美形象，变得更成熟。

修身长袖衬衣搭配紧身牛仔裤，是帅气干练的女性着装，图中甜美的女客服员换上此套服装，一定会平添几分精干。

文胸是前系带型，内裤是平角裤，整体内裤款式比较休闲时尚，这种类型的内衣比较保守。

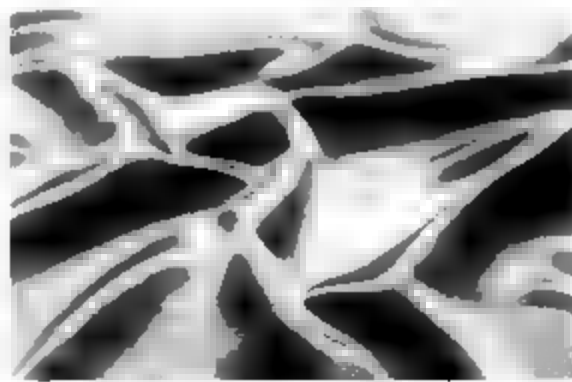
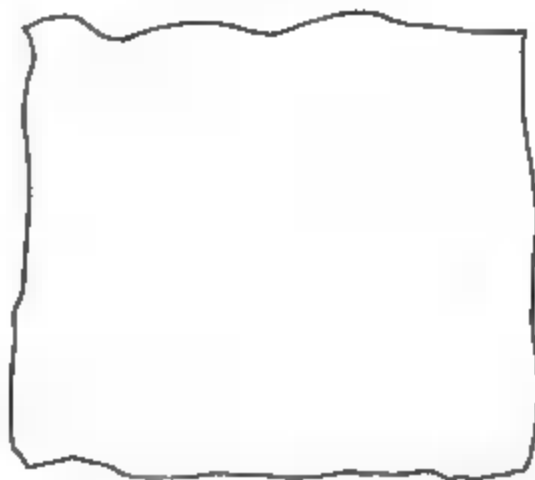
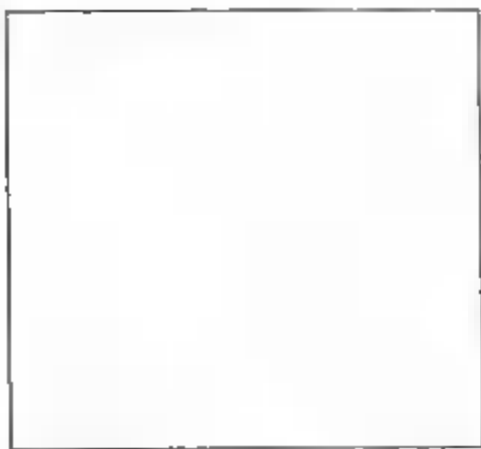
长发飘飘，身着水手服，姿势害羞，该人物是一个典型的邻家女孩，当她换上不同类型的内衣后，就像变身成了另一个人。

宽松的休闲式背心，随意自然，没有过多的束缚，也并不暴露，看起来有些中性。

吊带式文胸配上三角小内裤，这样的搭配性感而不失活泼，是成熟女性的首选。

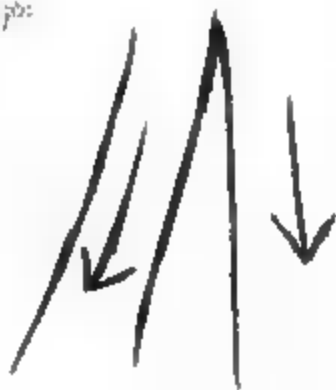
萌少女服饰的褶皱表现

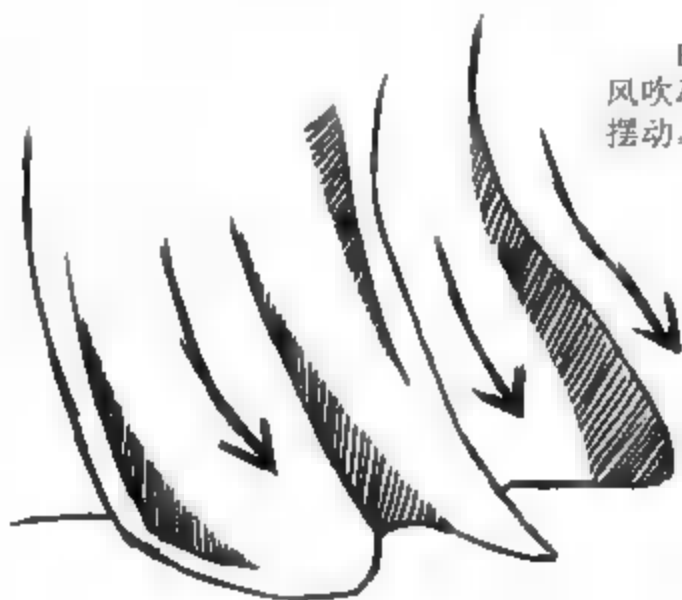
服饰衣褶知识

只要是服装就一定会有衣褶，我们都知道大部分的服装都是由布料构成的。既然是布料，就一定会产生褶皱，衣褶的绘制对于表现服装质感有很大的作用，还能够提高服装的真实感。

现实中不同形态的布褶

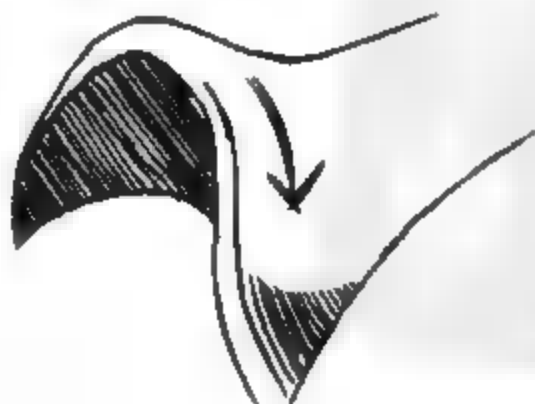
要画好服装的褶皱，一定要注意人物的身体结构，因为服装是穿在身上的，皱褶的产生和分布都要和人物角色的身体结构和动作保持一致。比如，要画人物身上的服饰，我们首先要画出人物的大致身体结构。

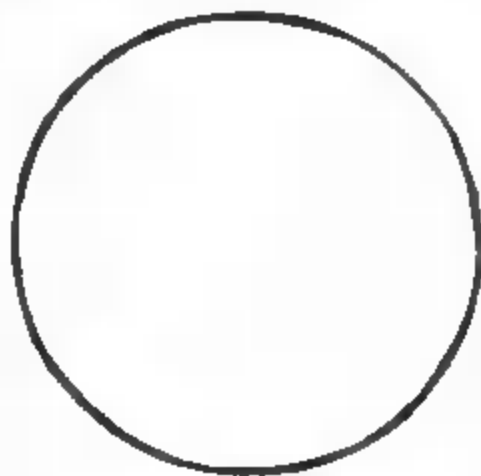
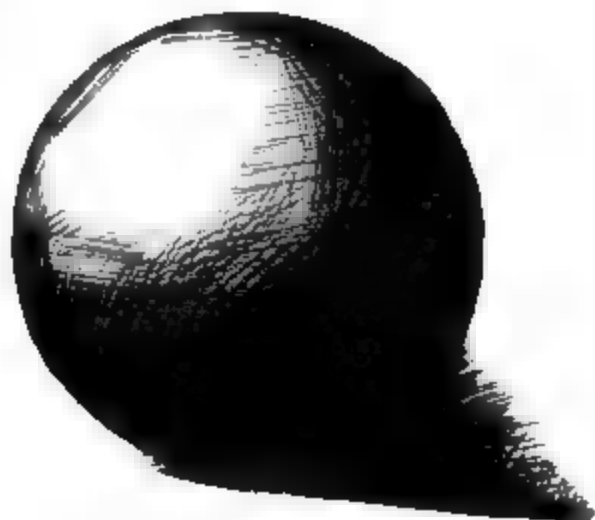
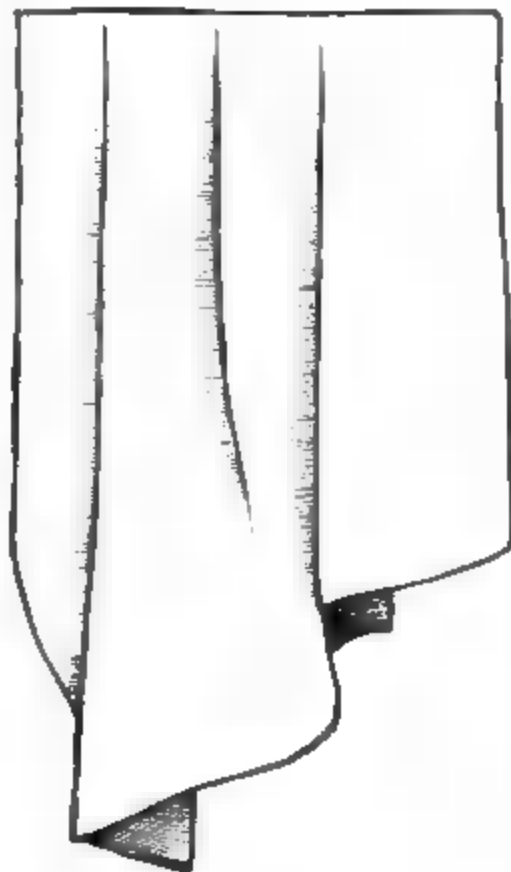
画好身体后，再在结构的基础上画出一幅轮廓和相应的褶皱，注意弯曲或塌陷的部位衣褶也就越丰富，疏密也要有一定的变化。

材质柔软的布料，在不同力的作用下会产生不同的褶皱。

一个向上的力提起布，除了被提起的点，四周的布会垂下，并产生褶皱。

袖子上的常见褶皱

由于风的作用力，被风吹动的布会向风的方向摆动。

袖子上的褶皱常呈现出，随着胳膊扭动的的弧形。

扬起的布料，会随着外力的消失而呈现出弧形的效果。

胳膊的弯曲造成的褶皱，越是到关节处，褶皱越丰富。

贴身衣物的褶皱
伸展运动产
产生的褶皱
随着身体动作的变化，
服装褶皱也会相应变化。

我们以一个圆球来举例，在没有任何光源的情况下，它只是一个普通的圆形。

如果设定左上方出现一个光源，那么球体就会出现一个暗面。有了暗面，球体的体积感和立体感就增强了。

同样我们给布也添加一个光源，布的立体感和真实感同样也会得到增强。

没有光源照射的人物服装

受到光源照射的人物服装

从左图中我们可以看出，阴影的添加对于服装的表现很重要，有明显暗部的服装存在感明显加强了。

对于[illegible]扬而起的裙子，由于风的力度和角度不同，裙子褶皱的位置也不同，而添加表现光影效果的线条后，会让裙摆看起来立体感十足。

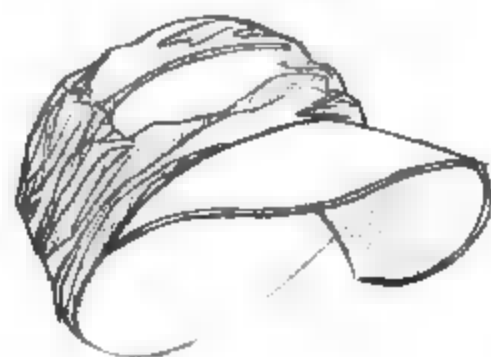
角色设定实例

萌少女的常见服饰

常见服饰是指我们日常生活中经常见到且穿着的衣服，具有大众化及较为具体的服饰功能，如内衣、家居服和运动服等。萌少女的常见服饰也是以现实服饰为基础，下面我们一起来学习动漫人物常见服饰的绘制。

对服饰形态的准确把握也要根据人物日常所出现的一些动作姿势来进行绘制，无论动作和服装款式如何改变，都要顺应人物的身体结构比例。

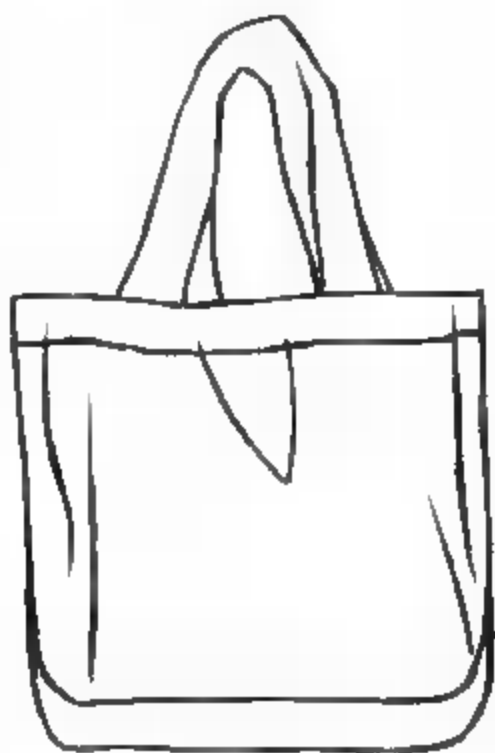
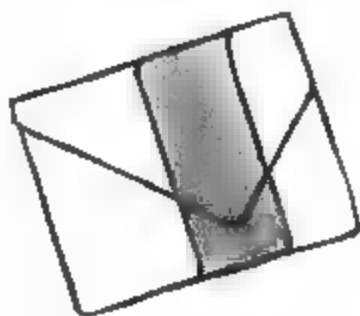
另外服装饰品的添加也很重要，不仅能使服装本身增色不少，还能从侧面反映出人物的特点。

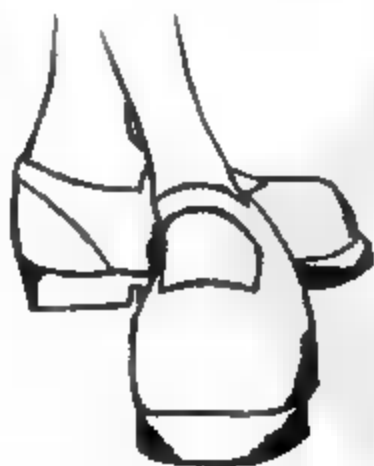
服装饰品一般都是比较小的物品，在绘制上初学者容易忽略这些细节，但越是细节的表现越能够使人物出彩。

在我们日常生活中，萌少女的头部有许多装饰品，比如帽子、发卡、眼镜等，这些物品不仅具有一定的实用功能，在造型设计上也非常多样化。

在面部饰品中，这几款眼镜是比较常见的款型，搭配上头饰会体现出截然不同的效果。

俏皮的短发配上大大的蝴蝶结发饰，可爱而迷人。

侧戴的花型卡子，是淑女性格的萌少女发饰。

简约、复古、卡通等各类风格的包从不同的侧面迎合萌少女形象的需求。

在绘制包时，要先确定其外部轮廓，然后在轮廓线的基础上添加细节部分。最后添加阴影效果，突出包的立体感。绘画过程中要注意包的透视关系。

箱包已经成为重要的一种饰品而与服饰相匹配，合适且时尚的搭配能让人物更具自信，对于不同类型的箱包在搭配上要符合人物的整体形象。

日常生活中的鞋子，造型都很普通，休闲鞋、运动鞋、皮鞋、布鞋等都经常出现在萌少女的脚上，绘制的时候要注意鞋子在脚部不同姿势下的形态。

先确定萌少女的基本动态，大■地利用简单、干练的线条勾勒出全身的轮廓（发型、服饰等）；并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字框架。

对线稿整体进行细致调整并对五官进行深入刻画。

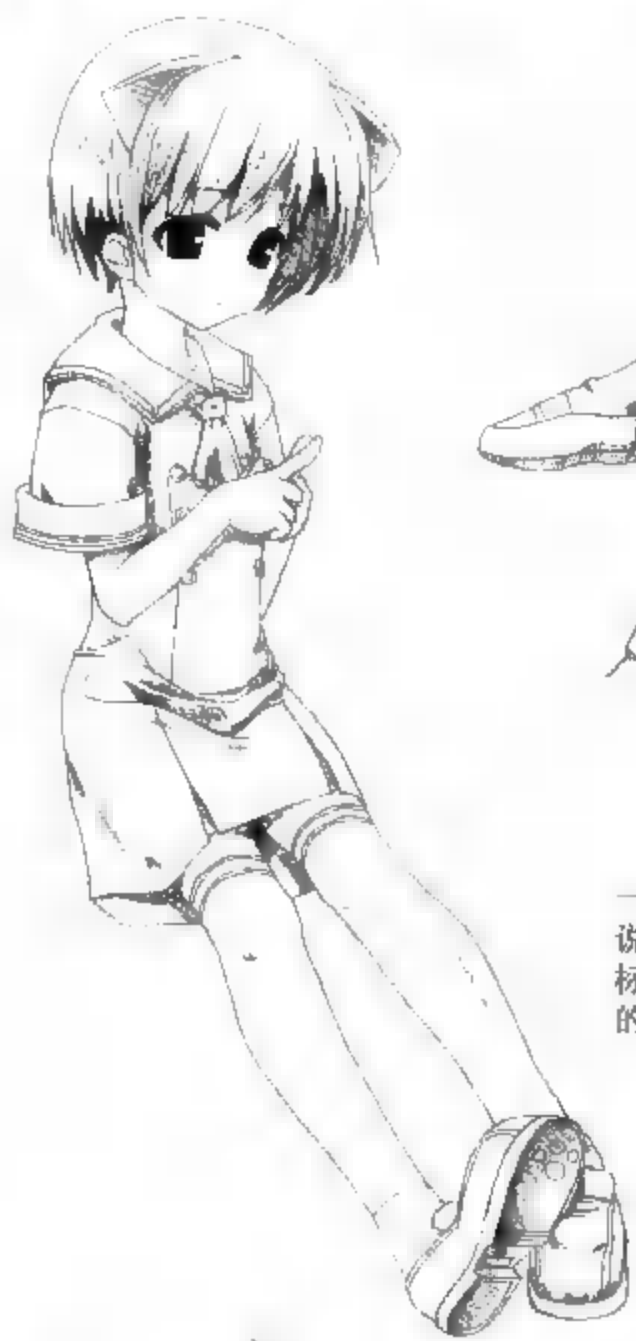
绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

在第一步基准线草稿的基础下，用细致的线条描绘人物的造型（将美少女四肢、五官和服饰清晰化）。利用橡皮等修改工具将基准和凌乱的杂线条擦除掉。

在绘制眼睛的轮廓线时，注意将眼珠■■光的轮廓也清晰描画出来。

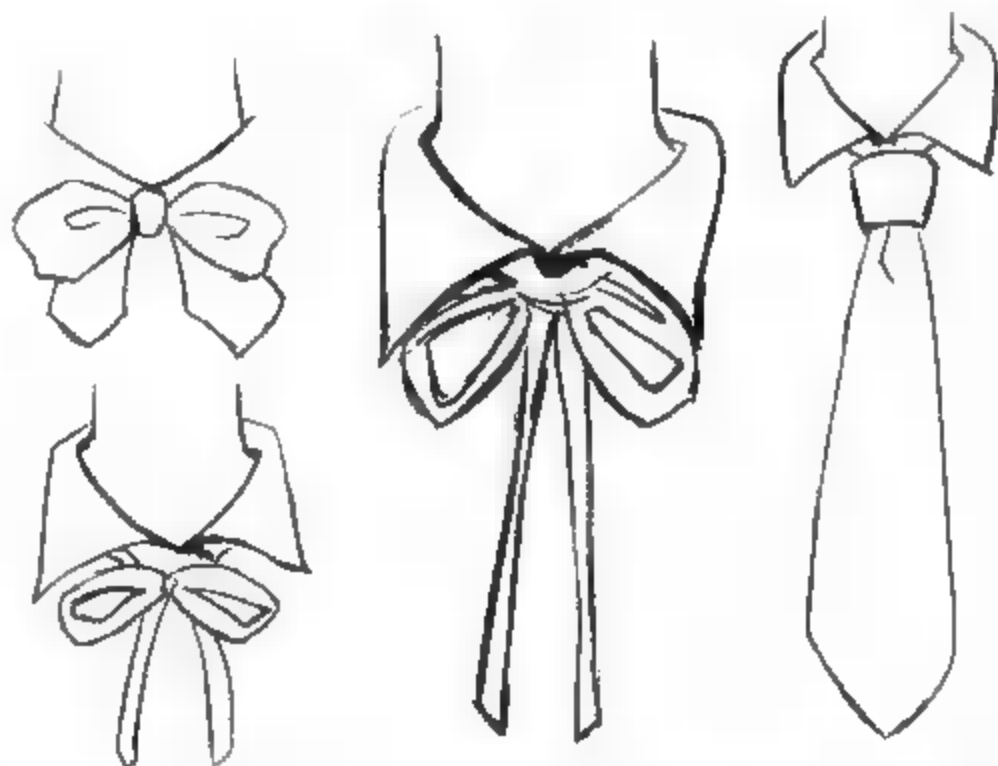
为人物袖子和裙边绘制上花边，然后擦除多余的线条，完善人物线稿。

利用简单的斜线条绘制出阴影，增加画面的层次感和立体感，完善画面，完成萌少女的绘制。

用阴影线条来表现头发的层次感。

萌少女的校园制服元素很简单，但越是这样的搭配却越能体现出少女的单纯和清新。

大多数学校都有统一的校服，对女学生来说校服不仅仅是学校的标志，而且是时尚潮流的风向标。

角色自身有一定动作的时候，相关的服饰也应有飘动感，这样做的优点是使角色动作力度感加强，也使服饰本身更加明显。

由于校服是比较正统的服饰，装饰品有些少，但是却并不单调，比如在胸前用丝带系成蝴蝶结形状的领结或是领带，都表现出身穿水手服少女的可爱和时尚。

书包当然是每个学生都需要的物品了，萌少女的书包造型也来源于生活，所以样式也并不复杂奇特，绘制的时候注意表现它的立体感。

另外眼镜也会是一种亮丽的装饰线，不同款式的眼镜也能突出角色的不同性格特征，亦或文静内敛，或严肃认真。

萌少女的制服样式比较多样化，多半是以水手服为基础，然后根据学校、年级及气候的不同会有不同的设计搭配。

夏天上衣基本都是半袖水手服，下身则是百褶短裙，但光是简单的半袖上衣就有好多种，有对领系扣型的，也有大翻领套头式的。

左图中的制服区别于水手服，是里面长袖衬衣打底，外面配一条无袖连衣裙，而腰带是唯一的饰品。

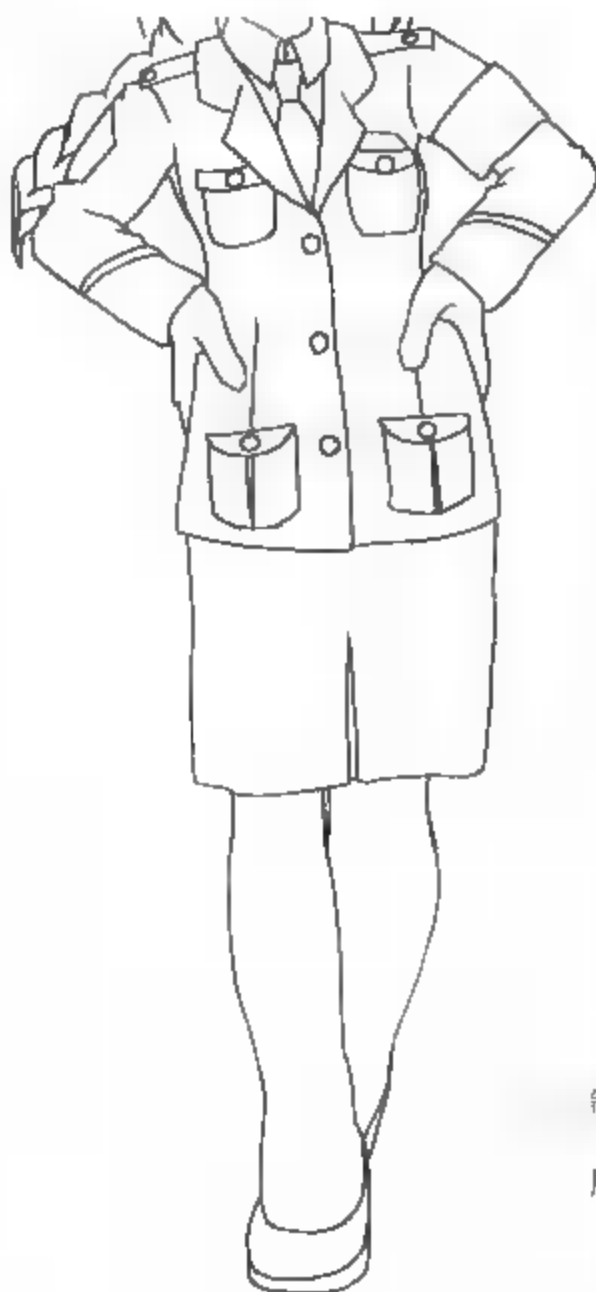
秋季天气略微凉的时候，在半袖衬衣上搭配套头毛衫以保暖，而冬天上衣就干脆改成了长袖修身小西服，这样，女学生的校服既保暖又不失美观。

先简单勾勒出人物身体外轮廓，要把握好人物面部和身体的朝向，以及脚部的形态。

然后在第一步的基础上继续绘制出人物头部（头发的生长规律和五官的具体形状）、身体（服装的款式和四肢的姿势），以及鞋子的样式。

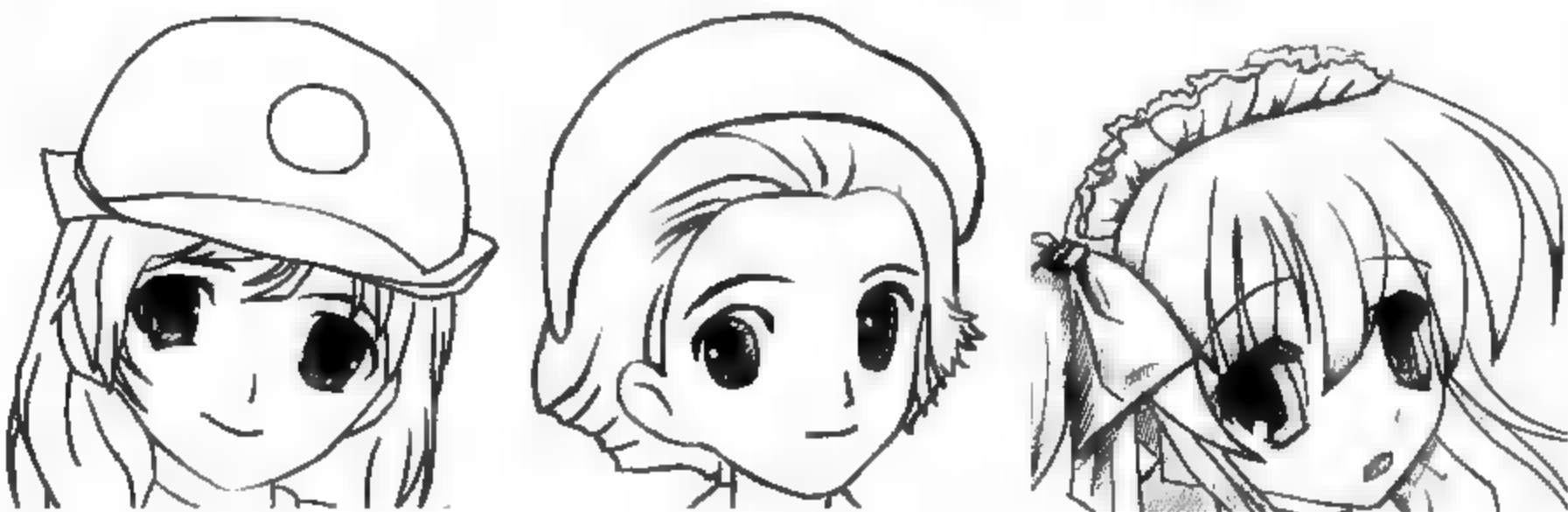
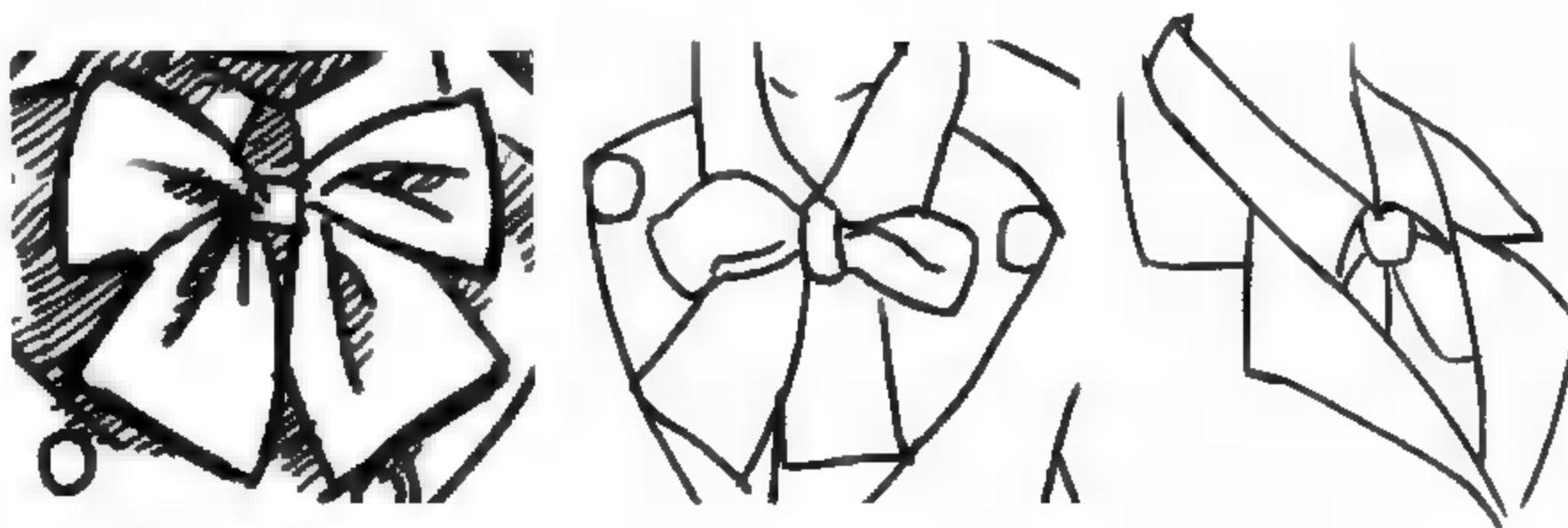
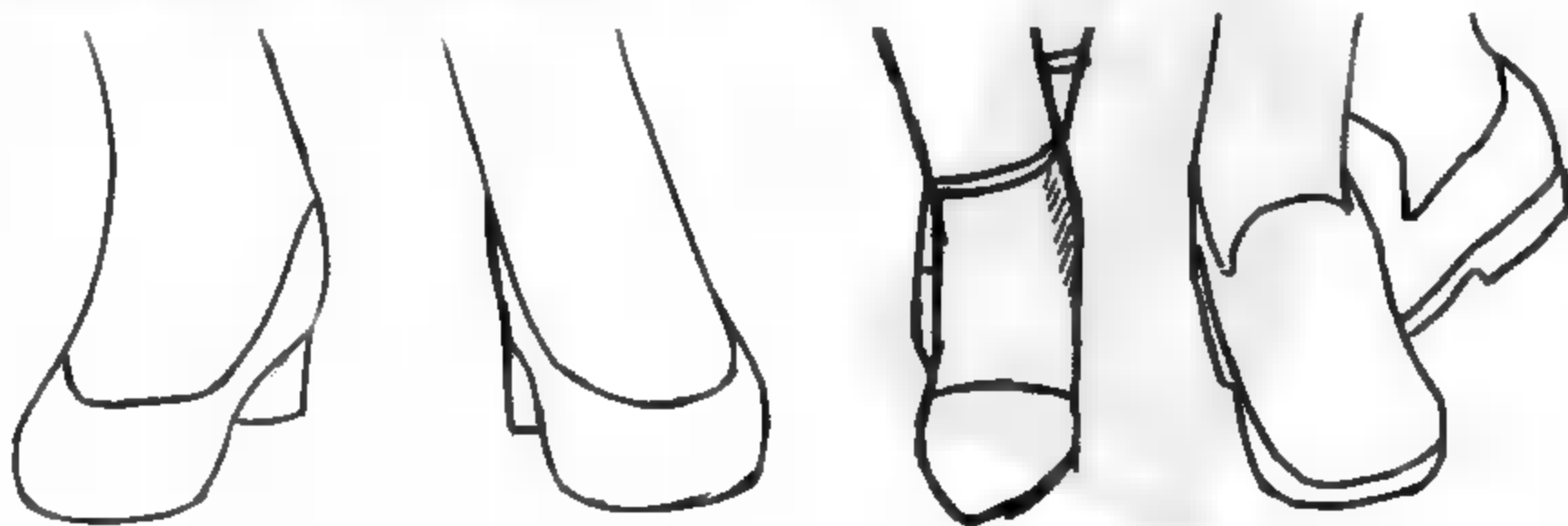
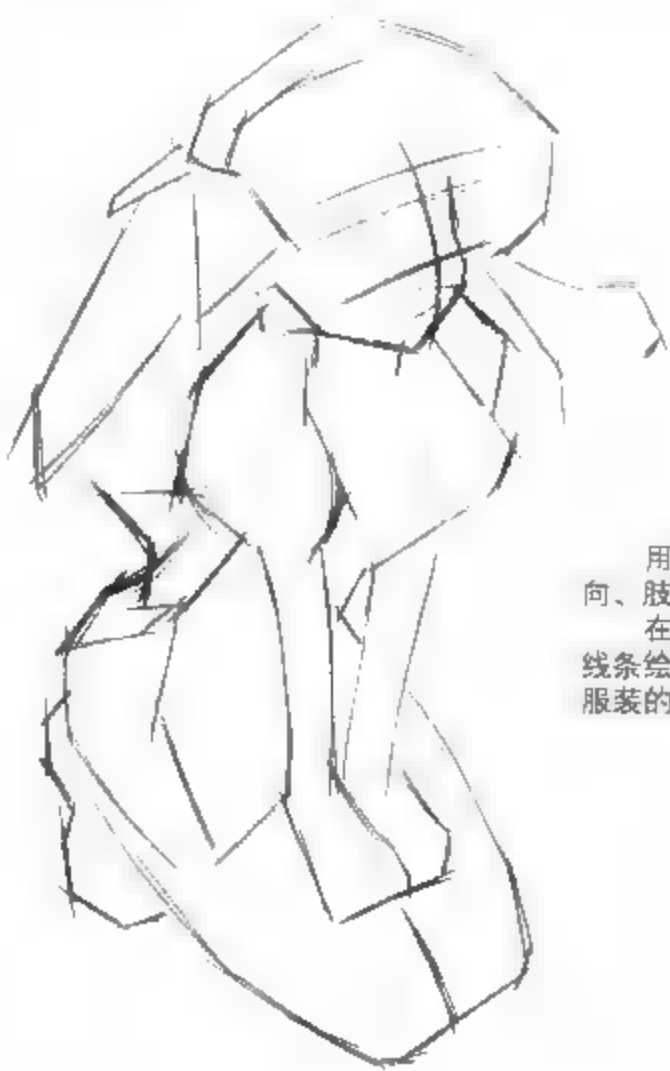
第三步我们只需要深入绘制人物身体上扣子和鞋子这些装饰品即可。

接着对人物身上服饰的细节部位进行详细的绘制。

线稿完成后，再为人物添加调子，这样会使人物变得更有立体感。

制服对萌少女来说也是重要的一种服饰，根据不同的人物特征，会有多种款式的制服类型。

一般的传统女士制服都是长袖上衣搭配短裙和皮鞋，当然制服也分季节来制定款式。

虽然带给人一种正统严肃的感觉，但在萌少女的服饰世界里，这些职业制服不仅大方得体，还多了一些俏皮感，使职业制服不那么死板老套。

工作帽与工作服的样式相统一，帽子前面的徽章体现出人物的职业，工作帽的特点是简单、雅观、舒适、庄重。另外，在一些故事和剧情中，为了使角色形象不那么呆板单一，也对萌少女的职业发饰进行了可爱的创作，但也是依据角色的职业身份，如果职业本身就是严肃的，那么头饰还是以正式传统的帽子为主。

领带和领结是制服必不可少的装饰物，领带有长度和宽度的变化，外形有方有圆，领结的外形有宽有窄，注意形体的变化。领带给人一种帅气感，而领结却比较可爱。

粗高跟鞋和细带尖头皮鞋从款式上就比较稳重，而平底方口鞋看起来比较中性，这些风格不同的鞋子很符合人物职业化的身份，也与服饰相匹配，更会为人物的形象增色不少。

用直线条来勾勒出人物头部的朝向、肢体姿势和服饰的外轮廓。

在轮廓线的基础上用平滑流畅的线条绘制出人物的头饰、发型、五官和服装的样式，以及四肢的形状。

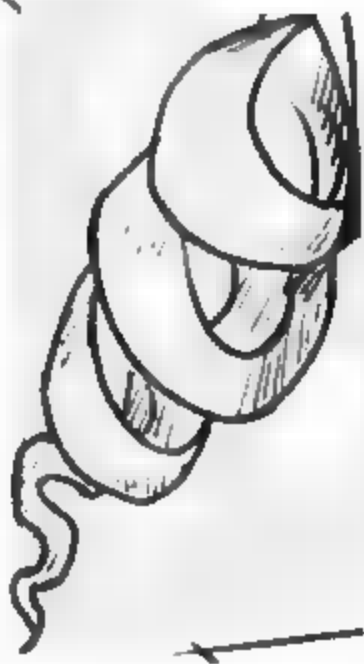
在人物外轮廓线下仔细刻画出眼睛的内部结构、服装的皱褶，以及手部的形态，可以适当地把多余的草稿线擦除掉。

首先可以通过面部基准线来明确五官的具体位置，另外由于人物是一个双腿下跪的姿势，所以俯视的角度让人物腿部的比例看起来有些大。

添加人物头饰、服饰上的细节部分，比如头饰的花边和手腕部的小蝴蝶结等，细小装饰品会起到画龙点睛的作用。

最后为人物添加一层阴影效果，注意不同部位的线条排列也会不同。

人物的表情从另一个侧面体现了人物害羞腼腆的性格特点。

绘制螺旋状的发辫时，要注意它的立体层次感。

古代和现代形象的精灵都在服饰上具有一定的代表性，每一款都有其独特的造型。

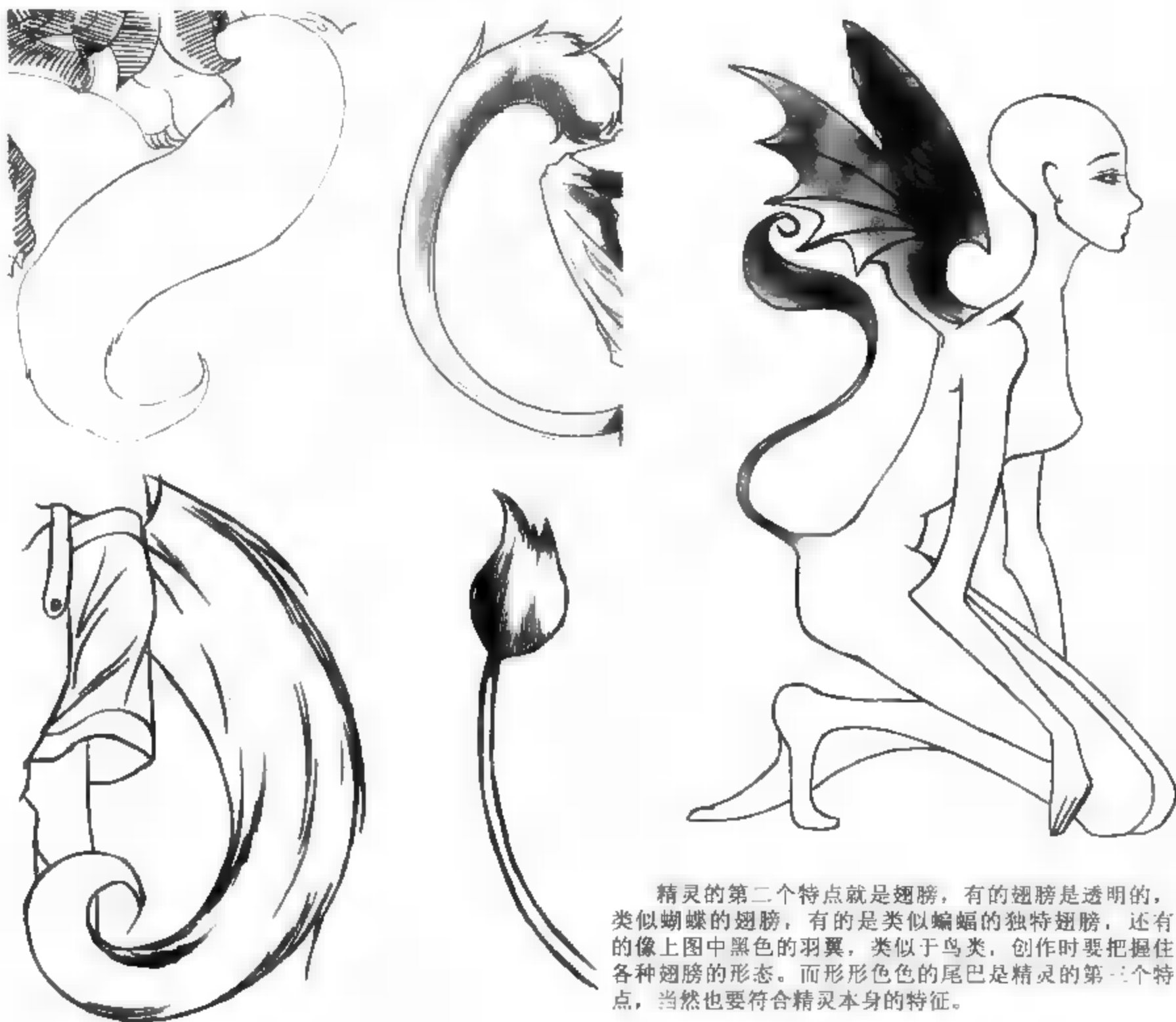
在众多奇幻作品及动漫中出现的精灵外形都和人类很像，身材比较娇小，是美丽长寿的种族。

精灵的外形有很多种，美少女精灵是以其外表可爱类似少女的形象而得名，所以她们的服饰也以现实生活中少女的造型为基础。

精灵最大的特点之一就是头上会有耳朵或犄角，她们的耳朵或犄角也与她们的精灵身份相吻合。

通过耳朵和犄角也能从另一个角度透露出人物的性格特点，比如绵羊的犄角和小兔子的耳朵就带给人一种善良可爱的感觉。

而猫咪和狐狸的耳朵让人不由自主产生一种狡猾或是多愁善感的印象，这些印象也都来自于生活中人们对这些动物的印象。

由于精灵耳朵的运用非常普遍，所以在萌少女其他类型的服饰里，也会偶尔出现一些类似精灵耳朵的头饰，这样的造型设计也让萌少女更加俏皮可爱。

精灵的第二个特点就是翅膀，有的翅膀是透明的，类似蝴蝶的翅膀，有的是类似蝙蝠的独特翅膀，还有的像上图中黑色的羽翼，类似于鸟类，创作时要把握住各种翅膀的形态。而形形色色的尾巴是精灵的第三个特点，当然也要符合精灵本身的特征。

最后的一个特点就是精灵的爪子，爪子的形状也与尾巴形成统一，当然也可为精灵少女绘制类似爪子的靴子，也是一种不错的装饰品。

这四个特点只要准确表现，即使精灵少女不再添加任何配饰都会让她们的形象更加突出，当然这四个特点有时并不是同时出现，只要抓住重点，表现一二即可。

第一步先来为人物绘制出站姿，以及在这个姿势下，人物头部、四肢和身体各自的形态和朝向，绘制的时候，注意头部两只长耳朵及五官的位置。
第二步对人物头部（头发和五官）的形态、服饰的款式和脚上靴子的样式进行进一步绘制。
第三步对人物头部和服饰的细节部位进行仔细深入的绘制，使人物的形象更加完整。
因为人物的服饰比较特别有些复杂，所以绘制的时候，要注意每个部位的具体形状。
第四步我们可以为人物整体添加阴影效果，注意人物眼睛内部具体细节的刻画，另外人物服饰上每个小细节都不可以马虎，这样出来的效果才会更加完美。

在绘制礼服之前，要先明确出人物的发型、礼服样式和身体姿势，为后面的绘制打下基础。

注意裙摆的样式。

第二步接着为人物绘制出头部及身体各部位的具体形态，比如发型、耳朵、裙子的前后层，以及鞋子的样式。

第二步和第一步起稿要有明确的区别，第一步只是明确出各个部位的大体位置，第二步是在这个位置上描绘出各部位的具体形态，所以在创作作品时，要有一个循序渐进的过程，只有把每一步都认真明确了，才能最终完成完整的画稿。

仔细刻画出人物身上服饰的细节款式，这一步的服饰比较繁琐，所以不要马虎，因为有了这一步的绘制，人物的整体造型才接近于完整。

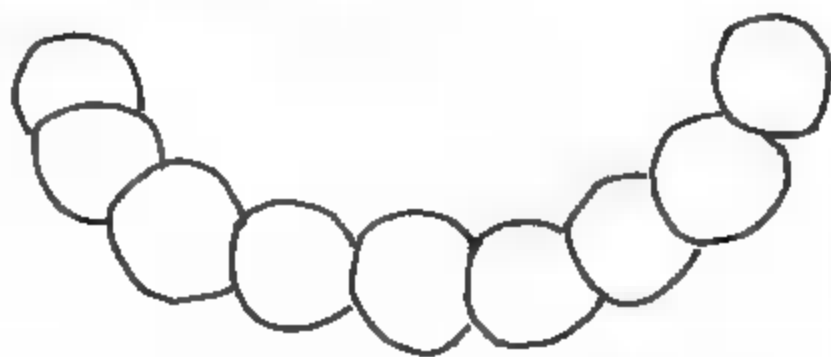
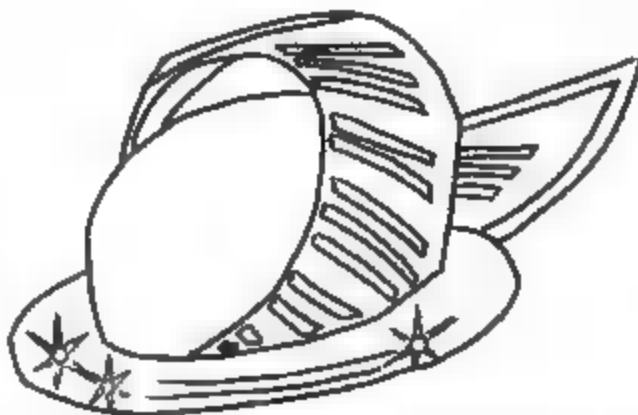
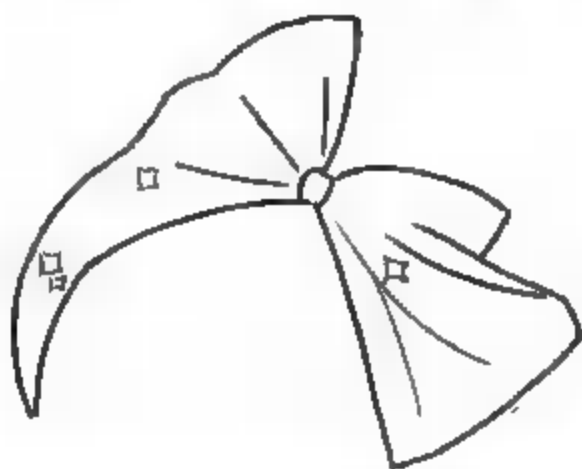
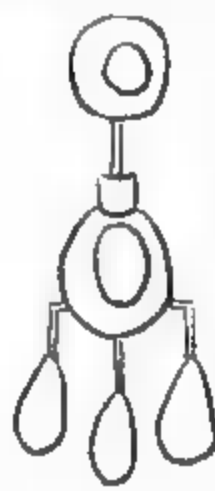
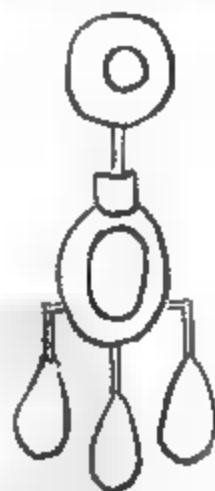
继续深入刻画人物的发型、耳朵、五官和身体上服饰的细节图案和装饰品，虽然人物服饰比较繁琐，但正是从这些细小的地方才能展示出服饰的精美，所以绘制时，千万不要着急，应该仔细认真地刻画。
完成线稿后，我们就可以为人物添加一层阴影线条，调子的添加非常重要，它使平面的人物变得更加立体饱满，所以绘制调子的时候，也要把人物身上服饰的每个部位都表达清楚，这样我们就完成了画稿。
俏皮的麻花辫
注意裙摆的层次感
人物身上的服饰不光在样式上推陈出新，每一个部位都有相应的配饰来衬托，看起来非常华美，是一款中西结合的公主服，这样一款服饰显示出人物身份的高贵。
精美的鞋子

各种礼服都有自己独特的样式，在绘制时我们要抓住这一点，另外在布料的选择上也很重要。

礼服露肩和掐腰的设计，性感迷人，凸显了美少女曼妙的身材。

在动漫中礼服风格各异，西式礼服造型立体，呈现西式风韵，而中式礼服高贵典雅，不同的礼服展现出不同的人物特征。

要想让礼服凸显出自身的高贵典雅，配饰的加入也是必不可少的。

头饰是看起来最具代表性的装饰，在头上添加一个可爱高贵的发饰会显得头部非常饱满和甜美。比如蝴蝶结状的发带带来的一种甜美感，而礼帽却有一种帅气华丽感，总之头饰的选择也要依据萌少女的身份、年龄来创作。

通过项链和耳环的装饰可以增强女性的可爱感，因为搭配礼服的都是珠宝类的首饰，所以绘制的时候注意质感的体现。

耳环的款式往往和项链是统一的，这样创作和搭配起来更合适。

另外也可以根据人物角色的服装和年龄来设定鞋的款式和高度。

在绘制礼服之前，要先明确出人物的发型、礼服样式和身体姿势，为后面的绘制打下基础。

然后在起好的草稿上继续刻画人物的细节部分（如头发、五官、身体和服饰等）。

用细致的线条描绘出人物的造型，将人物的四肢、五官和服饰清晰化，并且擦除多余的草稿线，使人物形象凸显。

注意五官的刻画是这一步的绘制重点。

继续添加人物身上装饰品的细节，使人物的服饰更加完整，完成线稿后，来为人物身体添加一层阴影效果，需要注意的是光影的位置决定线条的走向，添加完毕后，调整画面，完善画稿。

五官的形态和位置都能从另一个角度来表现人物的年龄和性格特点，此图中的少女通过五官可以了解到她是一个乖巧灵气的妙龄少女。

泳装，顾名思义，就是人们游泳嬉水时所穿的服饰。

右图中的两位萌少女，虽然年纪相仿，相貌也相仿，但是在穿上了不同款式的泳装后，就把她们各自的性格特征凸显出来了。

性感型的泳装凸显出人物性感、前卫、时髦的特征，也能够勾勒出女性清新健美的神采，所以它是性感女生的首选泳装。在绘制时注意泳衣外形的描绘。

泳装的种类繁多，主要分为连体泳衣、分体泳衣、拼接泳衣，以及抹胸泳衣等。

比基尼泳装的样式简便、小巧玲珑，深受女生的喜爱。

保守型的泳衣有连体式的，也有分体式的，但是并没有太多过分的裸露设计，图案也以简单的条纹、印花等为主，这样的泳衣一般都是性格腼腆、容易害羞型萌少女的服饰。

虽然泳装是紧贴少女皮肤的，但在绘制的时候并不是简单勾勒出少女的形体即可，再单薄的衣服穿上之后也会立体存在的，要让人物有“穿上”衣服的感觉。

运用简单干练的直线条刻画出人物头部和身体，以及配饰道具的基本轮廓，然后在轮廓线内继续绘制出人物的头发纹理，以及身上服饰的准确形状，接下来再绘制人物的五官，同时完善人物的服饰和道具，完成后，再擦除多余的草稿线，第四步，我们再对人物身体上服饰的细节进行绘制，比如头饰、项链、服饰上的装饰图案和蝴蝶结。

下一步，我们来为萌少女添加上代表“心灵之窗”的眼睛，另外再把道具上的字母装饰描绘出来，当然别忘了服饰和道具所产生的褶皱位置，这样线稿我们就完成了，最后运用线条的粗细轻重来表现出人物身上的层次感和立体感。

注意人物头发的纹理表现。

第一步虽然是最简单最基础的，但也要认真对待，它犹如绘制过程中的“灯塔”，有了这座方向标的指引，才能让后面的“航行”更加准确和容易。

萌少女的民族服饰是直接来源于现实社会的，因为少数民族的服饰多种多样，所以遵循各民族的服饰特点是不可忽略的细节，因为每一个细节部位的装饰也许都代表了这个民族的特色。

绘制传统民族服装的样式时，可以在传统样式上面进行夸张和适当的删减，就可以创作出不一样的民族服装。

而且民族服装多以大面积布料和金属饰品为主，在绘制时要注意大面积布料的轮廓、关键转折处的布褶，以及金属饰品的质感。

民族饰品非常具有民族特色，造型迥异。

民族饰品以其绚丽的色彩，大胆的设计，不易重复充满个性的样式成为了配饰中的宠儿。

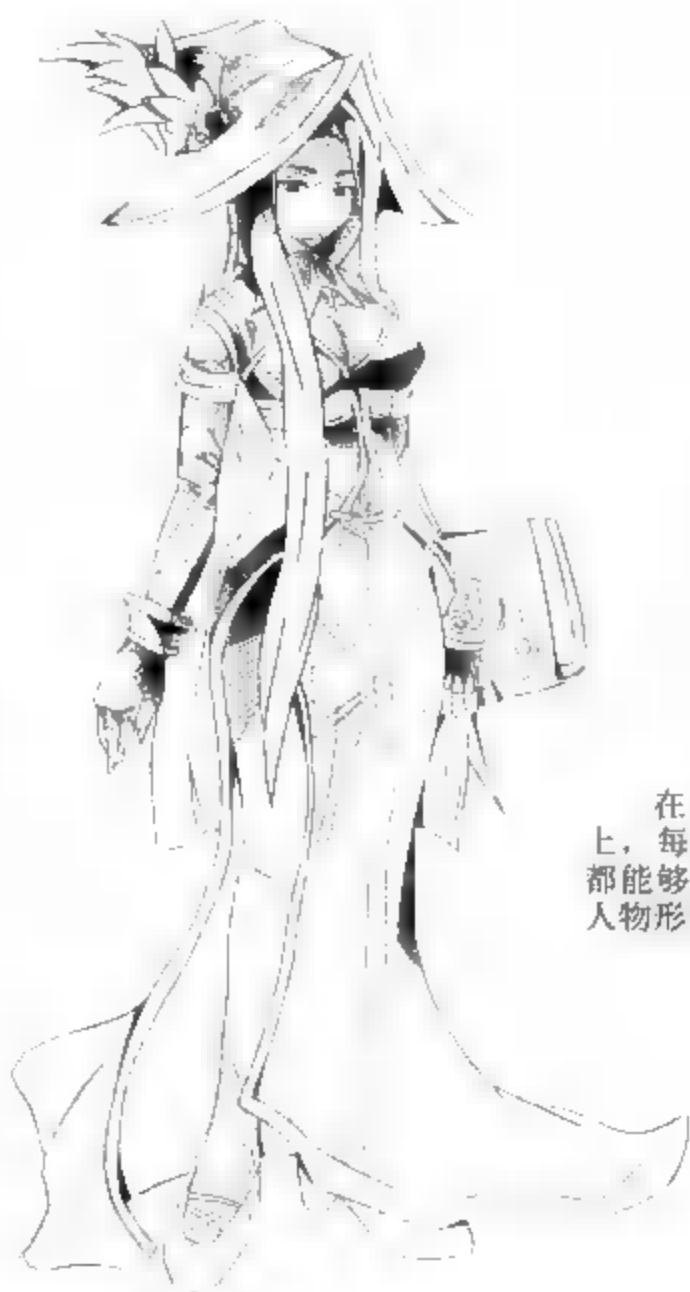
下面我们要绘制一位来自纳西族的萌少女，所以在提笔起稿的时候，在脑海里先要了解纳西族少女的服饰特点，然后可以对人物身体进行概括性的勾画，接着对人物头部和服饰进行绘制，比如头饰的形状、头发的规律、五官的具体结构和位置，以及身体服饰上大部位的形状，然后来刻画人物服饰上因为动作姿势而产生的褶皱，注意不同部位褶皱的线条走向。

运用面部基准线明确五官的准确位置和面部朝向。

接着来为这位民族萌少女添加服饰的细节，注意装饰品的具体形态和位置，完成之后就可以把多余的辅助线擦除了。

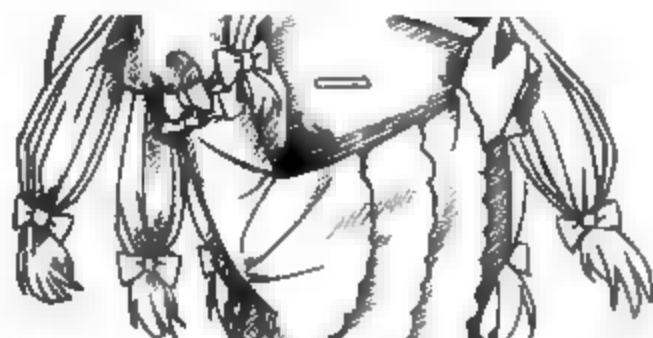
最后为人物身体上添加一层阴影线条，让正在欢乐起舞的民族萌少女显得更加生动活泼。

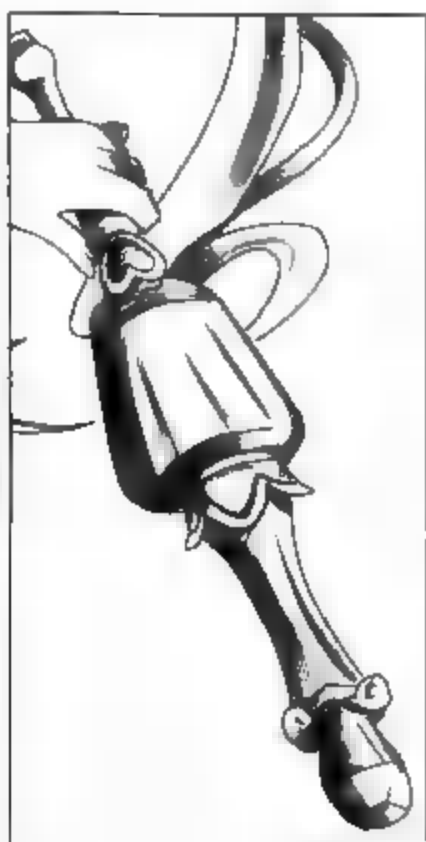
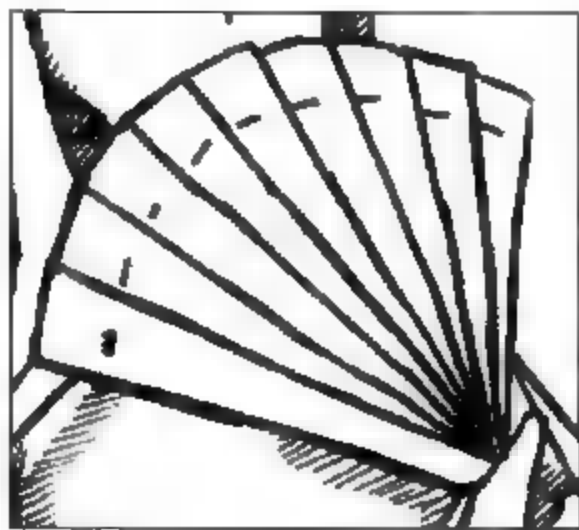
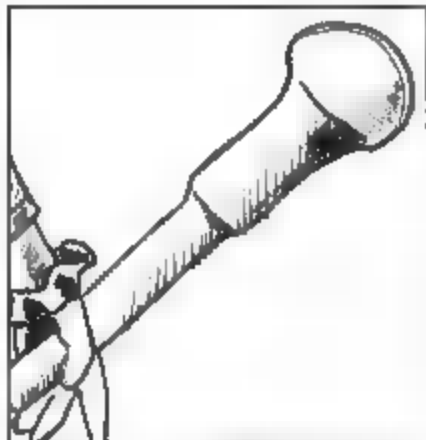
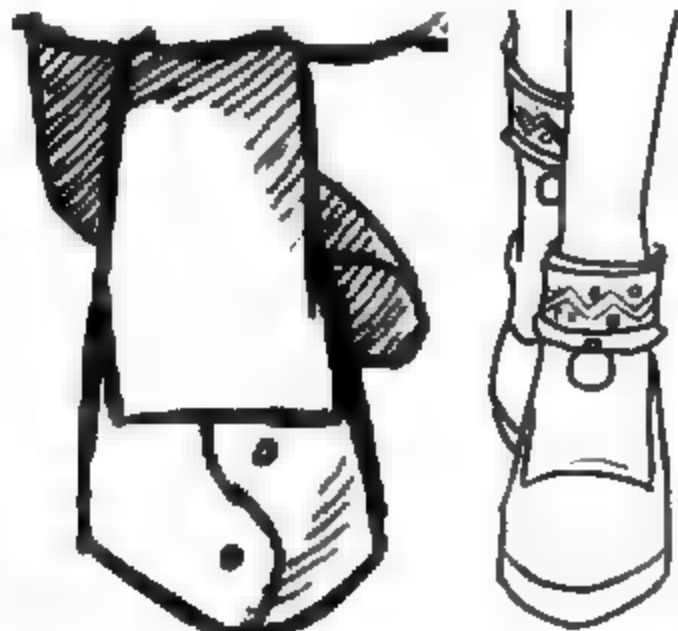
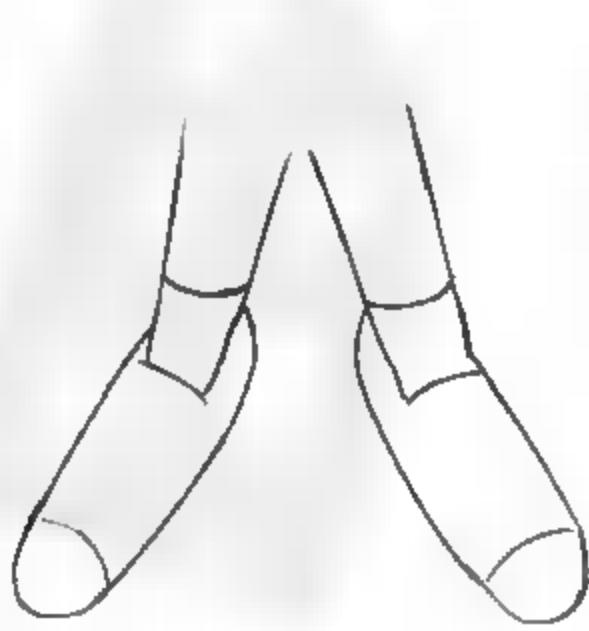
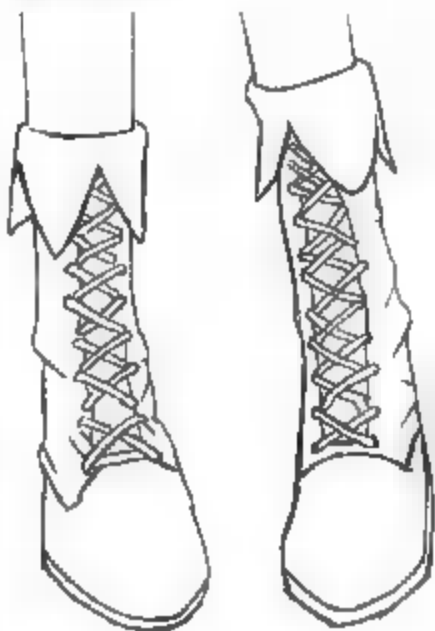
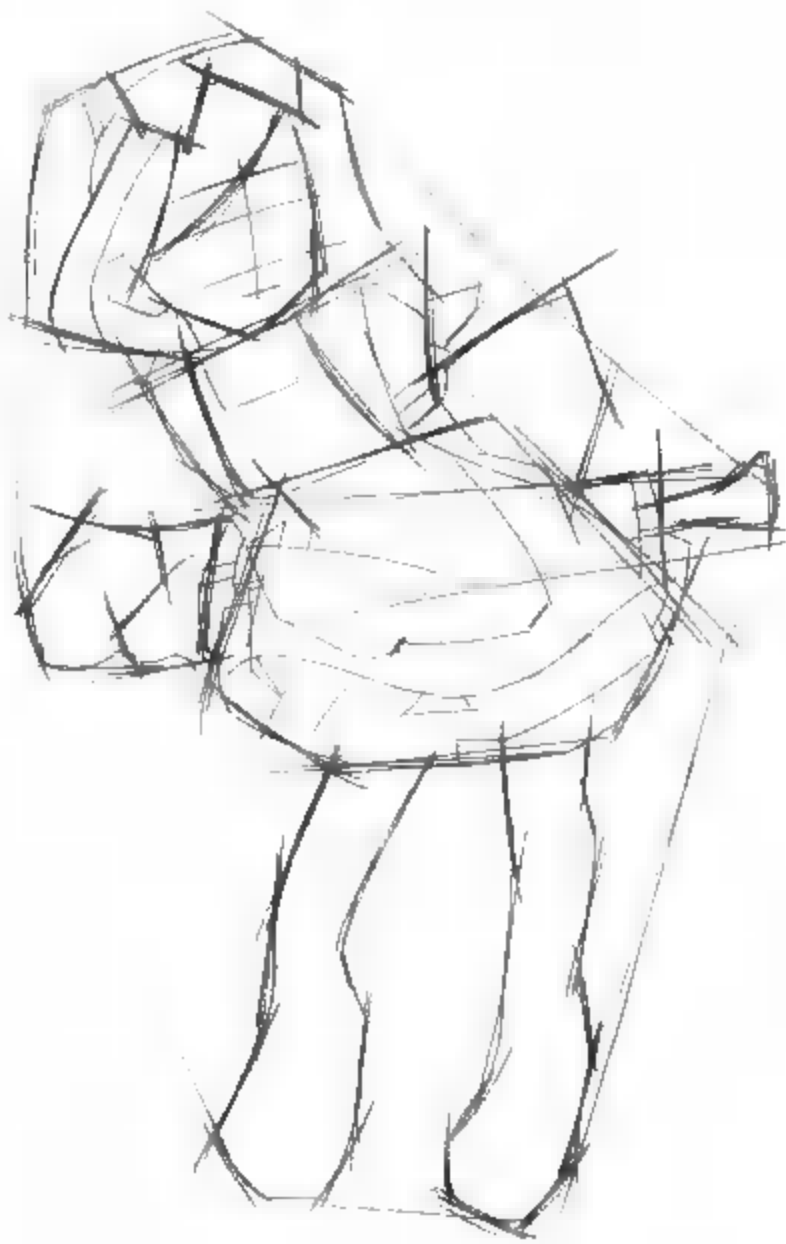
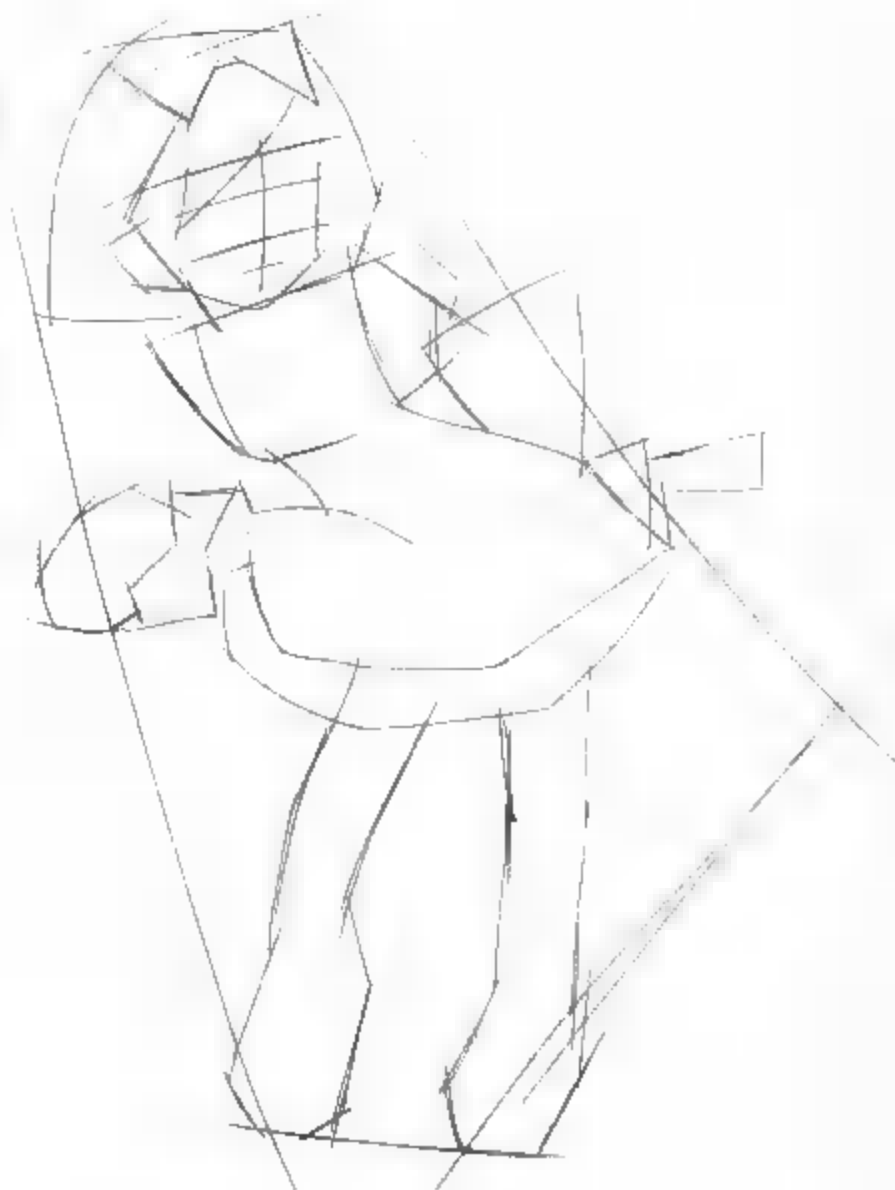
纳西族少女头部的正面描绘

由于魔法少女身份的特殊性，她们的服饰都有其各自的特征，但从整体上都会给人梦幻神秘、华丽唯美的感觉。

在萌少女的魔幻服饰上，每一个细节的花纹装饰都能够很好地凸显人物，使人物形象更加饱满、生动。

在创作萌少女的魔幻服饰时，不要拘泥于现实生活，需要发挥想象力，以现实生活中的服装作为一个基本参考，从而创作出符合人物特征的个性服饰。

头饰的类别上，有以金属雕刻花纹为图案的头盔，可以根据创作者的喜好来添加一些宝石、羽毛等材料，这类头饰是未来女战士或公主等身份少女的装饰。

另外也有以布料为主、造型夸张的大帽子，这种帽子一般都是巫女、祭祀等身份的少女造型。

魔幻人物的配饰是多种多样的，它没有以现实生活为界限，也并不拘泥于古代或是民族的这些特点。

有时，配饰也并不一定只有实用性和装饰性，在萌少女的魔幻服饰里，配饰有时更有特色，更具魅力，拥有平常服饰所无法具有的魔力。

魔幻少女的武器因为加入了想象，所以通常都具有超能力，不管是一把普通的扇子还是一根造型奇特的权杖，都让魔幻少女的造型多变，身份也更加传奇。

魔幻少女的鞋子风格、款式也要与服饰和配饰相对应，不过却多以现实生活中的高跟鞋、马丁靴、布鞋等为基本原型来创作。

绘制基准线时线条不要太拘谨，标明位置即可。

首先确定人物站姿的基本动态，肩膀的宽度，腿的位置和长度、用简单的横线条确定人物的外轮廓，并[illegible]通过基准线来确定人物基本动态和面部朝向。

接着在草图的基础上，加深对头发、五官、四肢和服饰的刻画。

第三步为人物绘制头发、五官，并将人物的服饰和鞋子的外轮廓清晰化。

继续绘制出衣服上的衣褶和花边，然后擦除起稿时大的辅助线，当然有些必要的线条也可以适当保留，然后继续深入刻画人物身上的细节部位，比如头发的发饰、眼睛的内部结构、衣服上一些花边和蝴蝶结、腿上的条形袜子，以及厚底鞋子的款式，别忘了还有人物手中魔棒的具体细节，最后为人物添加阴影线条，注意头发、服饰裙摆，以及鞋底厚度的立体感。

人物清爽的短发配上可爱的蝴蝶结、身穿造型华丽超萌的公主小礼服、手拿与人物形象非常贴切的魔棒，整体姿势俏皮可爱，是一位典型的小魔女形象。

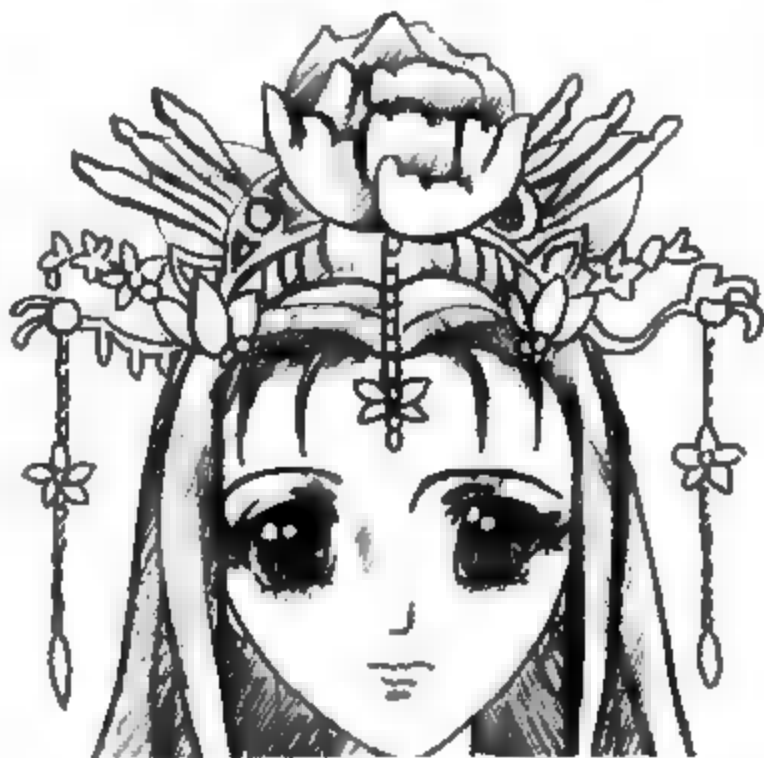
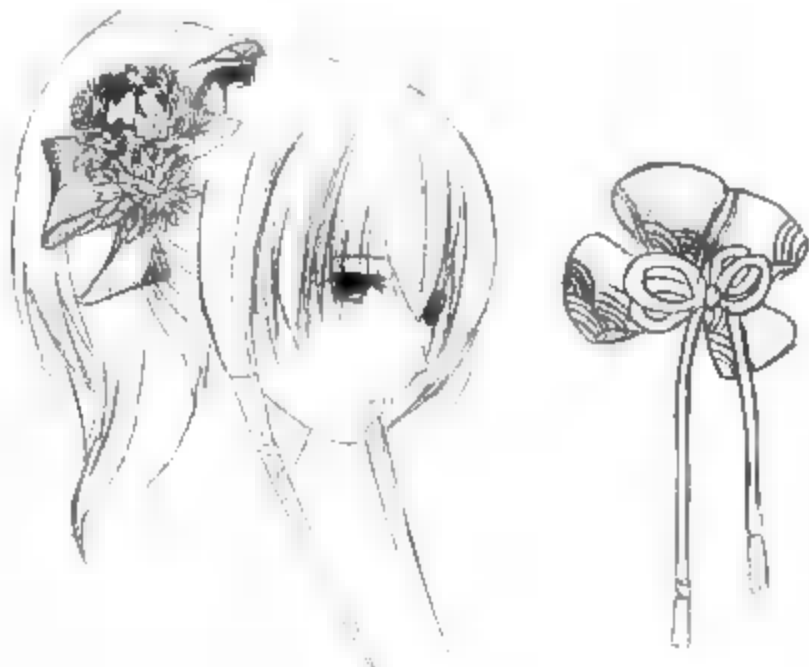
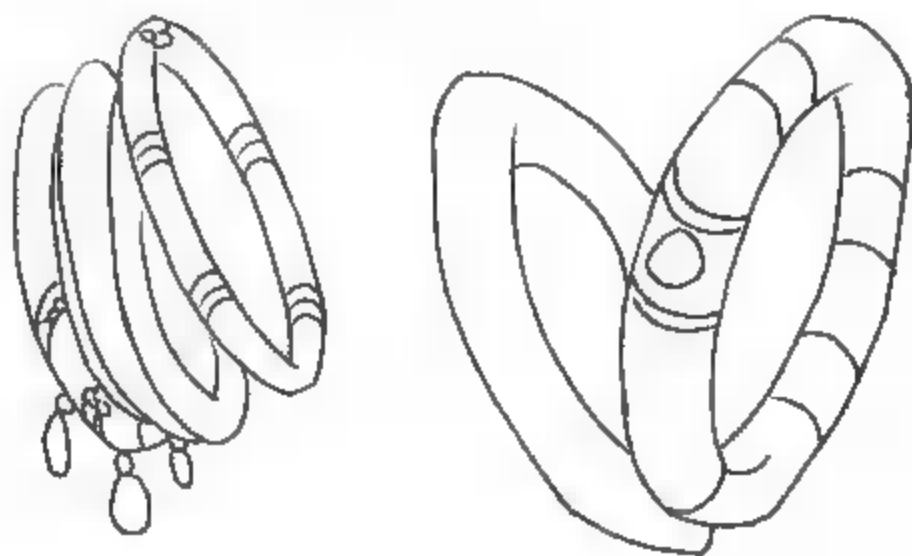
古代少女的服饰具有各个朝代的特征，主要表现在交领、系带、宽袖，此外外衣较短、印有图案，而底裙冗长拖地。

古装的布料一般都比较松软、轻薄、飘逸和丝滑（绸缎），绘制时要特别注意线条要流畅自然，最好不要用短线、断线来绘制。

左图的少女发型简单而活泼，头部两边各有盘起来的发髻，剩下的头发都是自然披散着，再佩戴上两朵鲜花，这样的发型和发饰体现出了一个单纯活泼的民间妙龄少女形象。

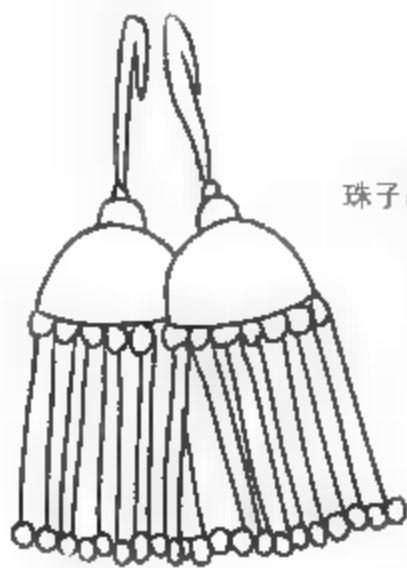
古代少女的头发都是长发，由于年龄、身份，以及朝代的不同，发型和发饰也各不相同。

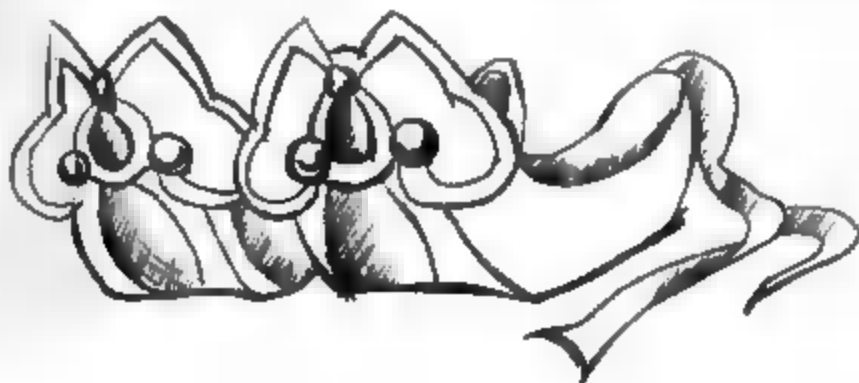
成熟女性发型和发饰也与民间的小姑娘不一样，典雅的发钗、全部盘起的发髻，看起来大方而稳重。

有的时候，头饰也并不是造型越复杂越别致就越华丽，但是在古代，头饰也确实是少女身份尊卑的一种体现。

民间少女与皇宫贵族里小姐的发型和发饰也不一样，民间少女的发型简单，发饰也很少，而贵族小姐的发饰都是用玉石、珠宝等一些名贵的材料镶嵌而成，造型还相当复杂别致，这样佩戴起来自然多了一些奢华和高贵感。

手镯和项链是古代少女的装饰品之一，非常常见，这些饰品不仅起到了腕部的装饰作用，与头饰形成统一，另外也常被古代少女当作定情物赠送他人。

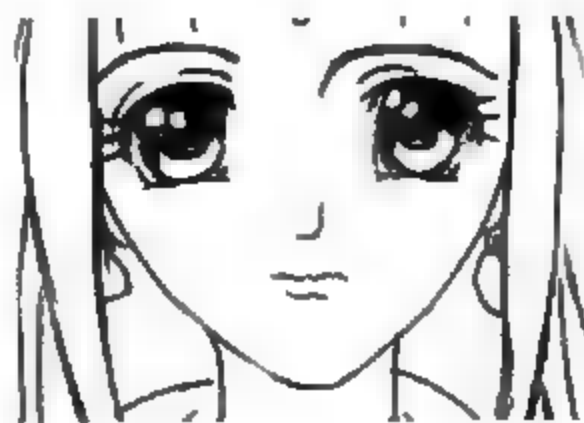
在人物腰部也有许多装饰物，古代少女服饰上的饰品虽不及现代生活的饰品多，但是这些饰品有好多都是现代饰品的前身。

珠子串起来的腰带

造型新颖的玉佩

丝带系成的蝴蝶结

古代少女所穿的鞋子是要符合她所代表的那个朝代的，所以绘制时一定要抓住那个朝代的鞋子的特点。

先确定人物身体姿势的外轮廓及服装的大体样式，同时用基准线标明五官的准确位置，并且把五官的形态也先勾勒出来，然后再加深对人物头饰、发型及服饰的形状描绘，完成人物外形的基本描绘后就可以把草稿线擦除了，这样的画面效果看起来干净整齐。

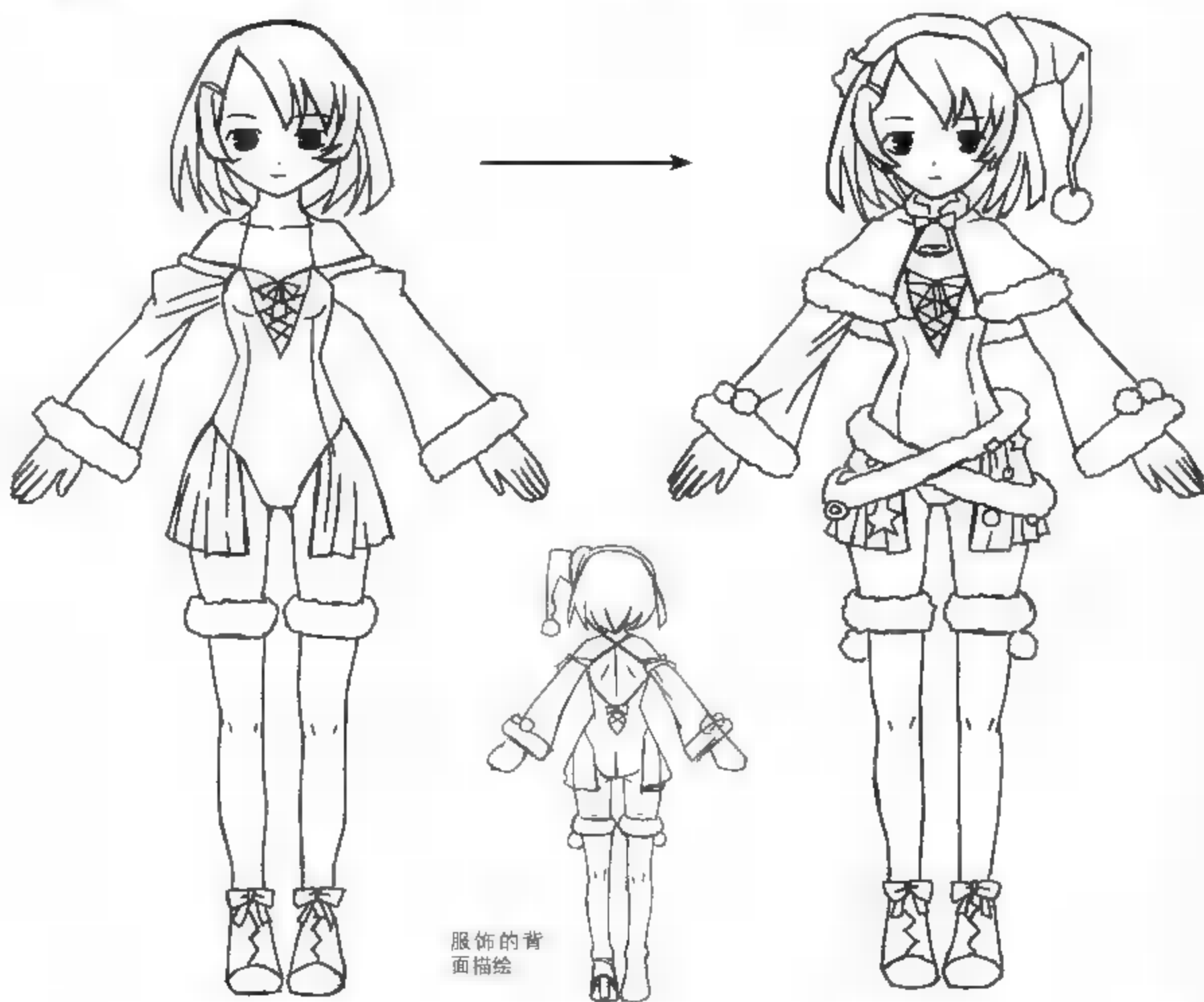
现在人物外形及服装样式都已经清晰化了，那么我们就可以继续深入刻画人物的头发、五官，以及服饰上的衣褶了。

继续仔细深入刻画人物的头饰和身体上配饰的各自形状，要注意的是把握好头饰和配饰的细节部位，最后为人物身体添加调子，调子的作用当然是为了增加人物的立体感，但也不是越多越好，不同的部位线条的排列方向和轻重粗细都要仔细运用，尤其是人物服饰较为复杂，所以产生的衣褶也非常多。

眼睛是五官刻画的重点

圣诞节日的服饰演变自圣诞老人的服饰，圣诞老人是圣诞节的主角，色系以红色为主，到了圣诞节这天，大家会不约而同地换上自己喜爱的圣诞服饰来度过这个辞旧迎新的节日。

动漫萌少女的圣诞节日服打破了常规的圣诞服样式，上衣有吊带抹胸、高领无袖，以及高领长袖等样式，下衣则不光是长裤，也可以是短裙、三角连体裤配高筒袜等样式，另外手套也有灯笼袖、长款及肘手套等样式，创作时，可以大胆设计、大胆搭配。

圣诞节来临时家家户户都要用圣诞色来装饰。红色的圣诞花和圣诞蜡烛，绿色的圣诞树，另外在屋子里面还要装饰铃铛、礼物和纸花，还点燃着圣诞蜡烛。为了呼应圣诞节这个主题，萌少女的圣诞节服饰也少不了这些类似的装饰品，下图中的少女，在没有装饰品的衬托下会显得有些单调，而加入了这些圣诞装饰元素后，让少女的整体形象新颖，更加衬托出节日的气氛。

服饰的背面描绘

无论是条纹尖塔型圣诞帽或是宽松斜戴型圣诞帽，以及酷似驯鹿鹿角的装饰帽，都从不同角度来体现少女们或单纯善良或调皮可爱的不同性格。

先用简单的直线条把两个少女的各自形态外轮廓勾勒出来，注意区别两个少女各自的身材比例、各自的面部朝向和各自的肢体动作，同时也要对她们身上服装的样式做一个概括，然后再用流畅的线条在此基础上绘制出两个人物的头部发型、五官，以及服饰和姿势的具体形状，注意面部五官的准确位置。

继续对两个少女的头部进行绘制，比如头发的纹理规律和眼睛的内部结构都要表达清楚，完成之后，就要对帽子和服饰添加褶皱，这一步看似简单，但是也要认真仔细地刻画，因为衣服上的褶皱不是随意出现随意消失的，也要根据人物的姿势来确定出现的具体位置。

接下来对人物身体上的细节进行描绘，比如衣服上的扣子和手中的圣诞礼物，绘制完成后就可以把起稿时的草稿辅助线擦除了，最后来为人物添加阴影线条，这里有两点需要注意：一是眼睛里面高光、瞳孔的绘制，二是由于两个人物姿势的不同，所以阴影线条的位置肯定不一样，要注意把握，这样两个圣诞萌少女的形象已经完成了。

对配饰的绘制也会加深人物角色的形象感和故事感。

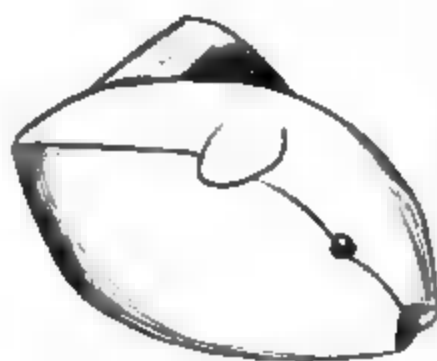
第五章　萌少女之整体篇

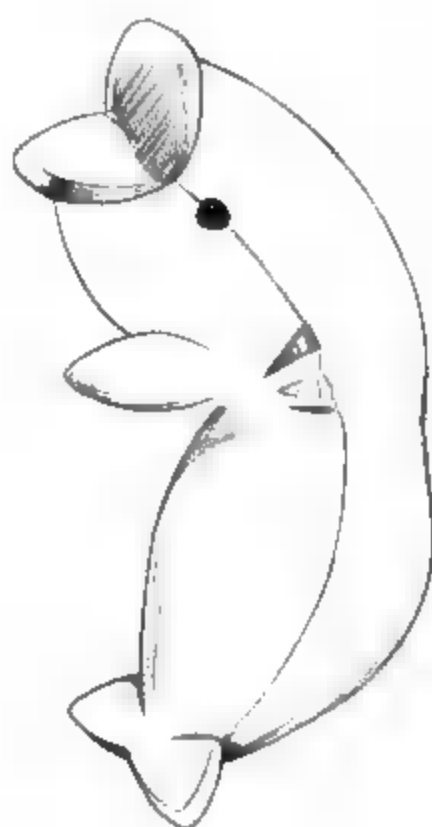
在动漫作品中，道具的搭配是相当重要的，所以美少女道具的绘制方法和技巧非常重要。在绘制之前，对角色各个方面的考虑也非常重要，由于年龄、性别的不同，所搭配的道具也不同。

温柔可爱的萌少女的道具主要是一些毛绒公仔玩具，这些小道具最大的特点就是造型可爱、材质松软。这些道具造型的不同还可以表现主角人物的性格特点。

拥有表情的玩具

造型臃肿的玩具

可爱的萌少女

■出玩偶的结构

调整出线稿

画出明暗

冷漠型的人物特征是一副冷淡、事不关己的态度，给人难以亲近的感觉，但本身的装扮较为干练，主要表现手法是通过人物的表情及行为动作展示的。

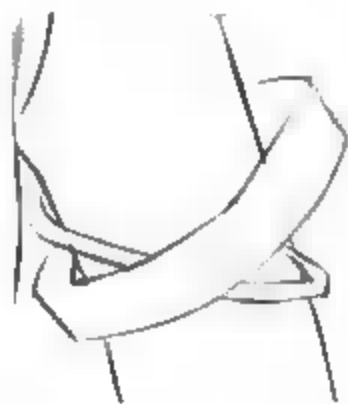
人物生气的表情

冷漠的萌少女

冷酷的肢体表达

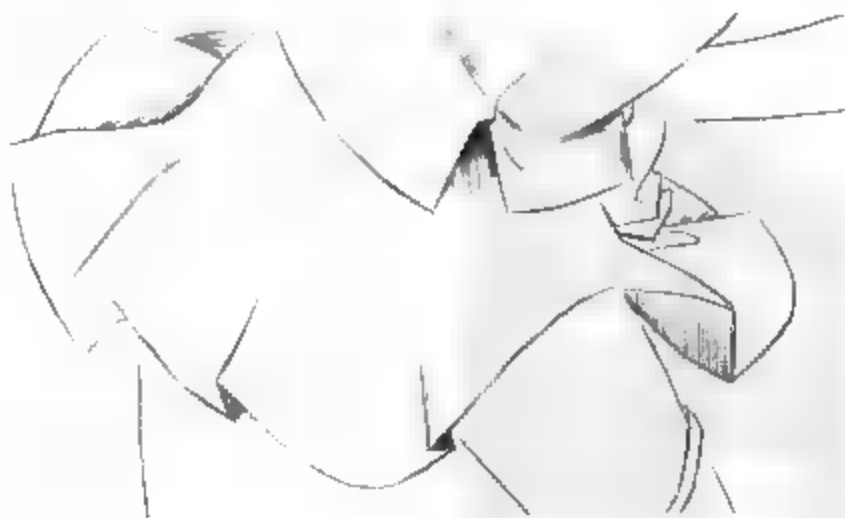
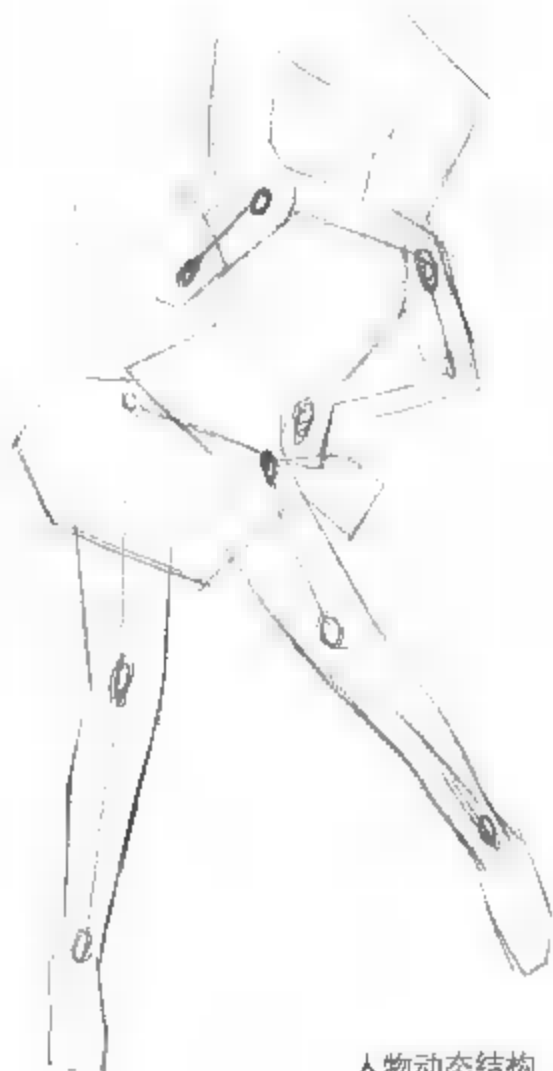
干练的鞋子

简单的书包

生动有神的眼睛

手环

鞋袜
注意袜子要符合
小腿肌肉走势。

领带上面的纹饰

可爱型萌少女最突出的人物特征是有一双大大的眼睛，生动有神，脸型以圆形居多，身体娇小，动作举止间透着可爱的气息。

扬起的短裙看起来具有膨胀感，注意表现裙子花格，它会随裙子的结构变化而变化。

人物动态结构

柔弱型萌少女的人物特征主要是，表情和身体姿态都表现出内敛，给人以被照顾的感觉。

着重刻画人物的眼睛，眼睛是人的心灵窗口，人物的行为可以通过眼神和动作表现出来。

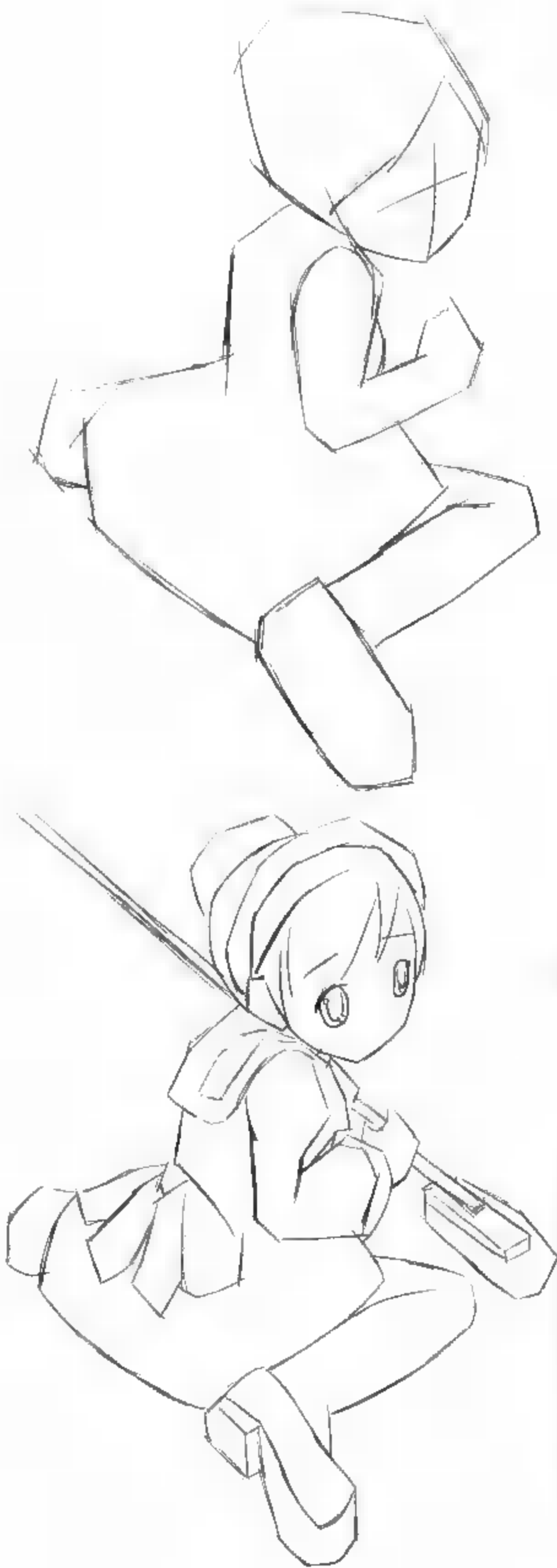
人物表情的特写

我们在绘制人物的衣服时一定要先了解衣服的构造。

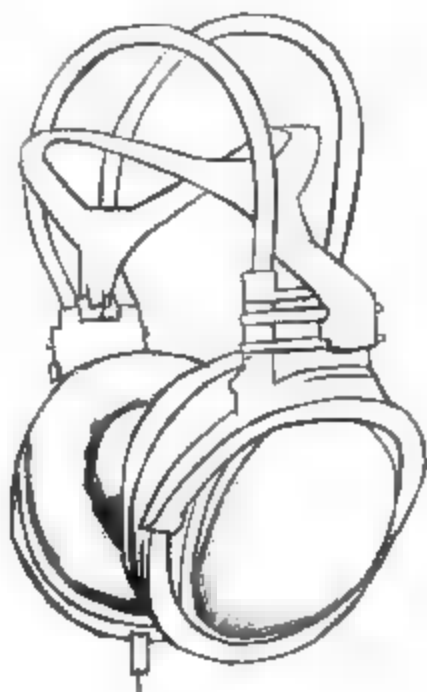
裙子的展开图

首先用简单的线条画出人物的大致轮廓及人物的基本动态。在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。在绘画首先要确定头部的朝向和重心，平衡感很重要。

线稿绘制完成后为人物添加暗面效果，使人物的角色形象更加突出。绘制时注意光线对调子的影响及调子的位置。

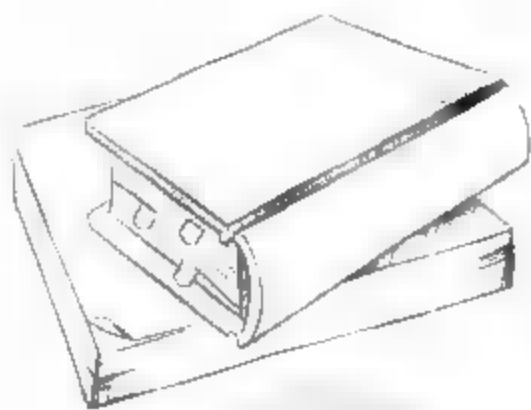
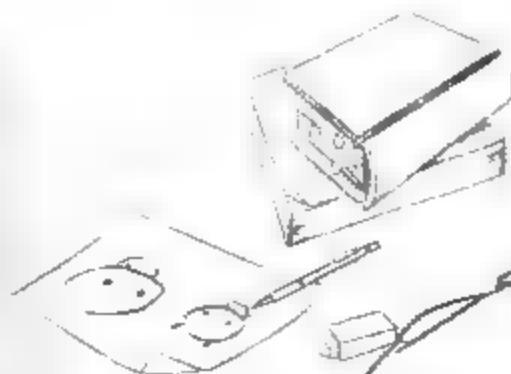
接下来在原有调子的基础上加强对头部和褶皱的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。五官可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。

绘制好人物后我们发现人物的重心好像存在问题，人物的身体好像悬停在半空。接下来我们画出场景中的道具，重心就恢复了正常，所以我们在今后的创作中要考虑好构图。

文静型的人物在表情和身体姿态上都会流露出乖巧的气质。在创作时，我们也要选择一些精致可爱的道具为其搭配。

人物的绘制

耳机
注意耳机的透视结构。

头饰
了解头饰看不到的部分，在绘画时会让构图更合理。

书籍的绘制

微小的细节
在创作时加入一些微小有趣的细节，会使画面更加生动。

绘制人物时最重要的是对人物眼神的刻画，传神的眼睛刻画会使人物的性格、表情全部显现出来。

完成效果。

高雅的公主，其穿着要以端庄、稳重、华丽的衣服款式为主，通过面料和款式设计来表现其高贵的一面。公主自然要有公主的小脾气，喜怒无常是公主们的一大特点。

无奈的表情

尴尬的表情

困倦的表情

愤怒的表情

侧面的发型

黑暗的翼展

得意的表情

惊奇的表情

华丽的配饰

背面效果

正面展示

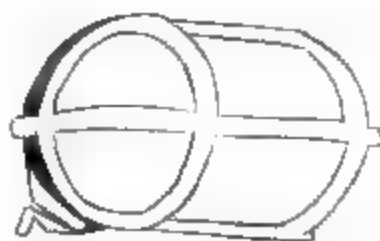
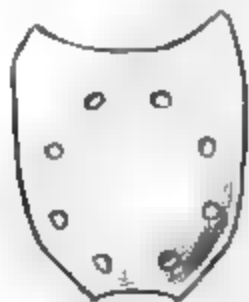
潇洒型萌少女的人物特征是相貌冷峻、举止洒脱，在绘画时注意人物表情、发型及服饰的搭配。

表情
重点刻画人物坚定的眼神。

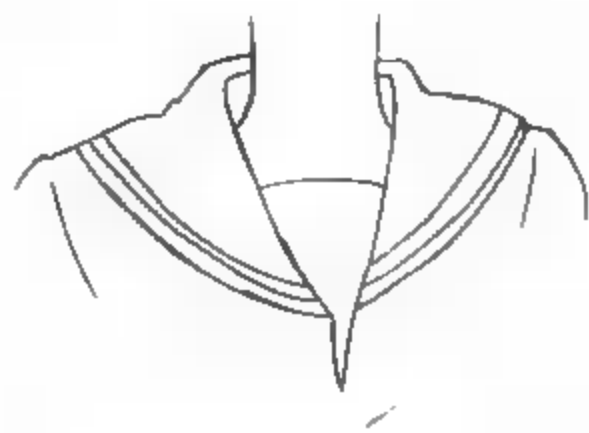
面具
刻画头发与面具的前后关系。

战警
注意表现人物的动态。

着便装后的效果。

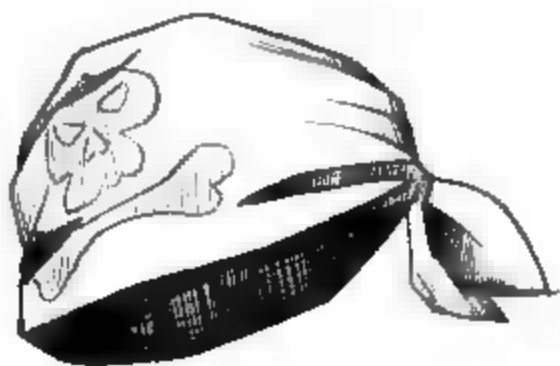
后视效果。

在道具的装配上，一些坚硬的物品和腰包等道具搭配在紧身衣上有很强的对比效果。

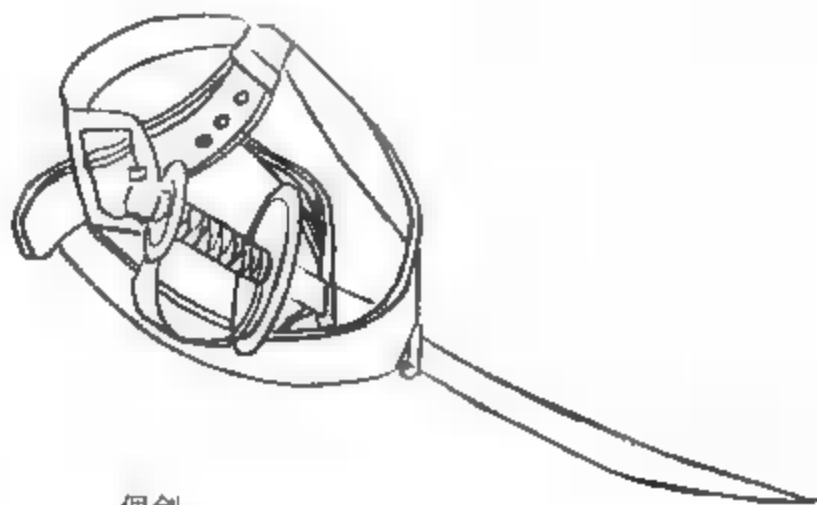
可爱的表情，二头身的身体比例，以及厚厚的刘海、甜美的表情、可爱的发饰、领上的蝴蝶结和抬起的双手尽显人物可爱的性格特征。

最终效果

上衣
在绘制衣服的时候注意衣服与身体接触的地方，根据身体的结构描绘衣服的走向，同时考虑衣服本身的结构。例如，有的地方紧紧贴近身体；有的地方则不与身体接触。

裙子
裙子的绘制难点在于裙摆的褶皱，准确处理层级关系有助于造型的精准性。同时注意裙摆的运动走向。

辅助道具
辅助道具的作用在于强调人物的动作特征。

感性型萌少女的人物特征是充满自信、性格高傲。自信的姿态能够烘托人物特征。身体的动态也是表现感性不可缺少的手段。

海盗头巾
在绘制头巾的时候要考虑人物的头型，因为头巾是戴在头上的。

配饰特写

佩剑
重点表现佩剑的结构关系。

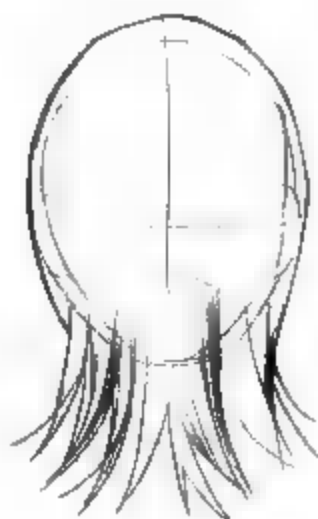
靴子
与人物小腿结构契合的线条及褶皱的对比。

绘画时注意表情的刻画及眼神的把握，另外肢体动作和站姿也很重要。在绘制服饰时注意线条的走向，衣服是附着在身体上的。

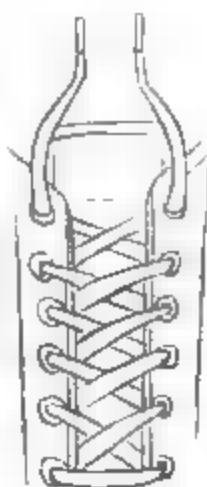
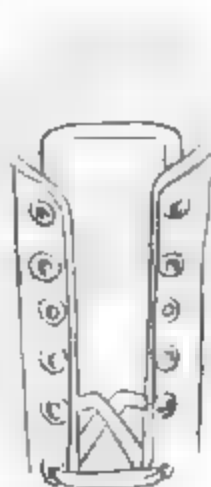
潇洒率直萌少女具有动感很强的特征，人物可以通过静态表现（如添加一些道具的衬托等），也可以通过动态来表现（抬起的手臂）。

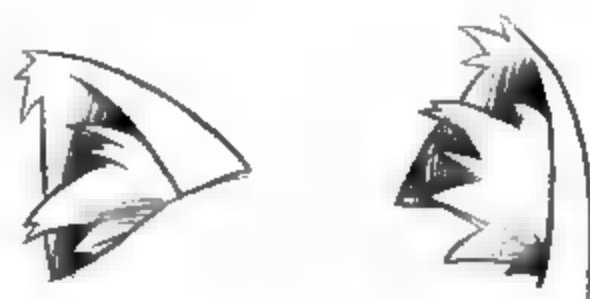
角色的设定
通过道具和服饰表现来设定人物的性格。

三叉戟

武器的设定
武器的设定主要是通过人物的因素影响来设定的，因此我们要考虑它的合理性。

背后的发型设定

紧身裤在运动时的状态

鞋子的设定
留意线条走向和结构。

鞋子的设定
鞋子对我们很重要，对于角色来说也是很重要的。了解鞋子的构造是很重要的。

乖巧女孩具有天真无邪、纯真、健康积极的人物特征。人物的发型、发饰和服饰的搭配要协调统一，另外绘画角度的表现也很重要。

猫耳
强调人物主角模仿猫的道具。

发型和表情的设定
在五官上要突出对眼睛的刻画。

铜铃的特写

最终效果

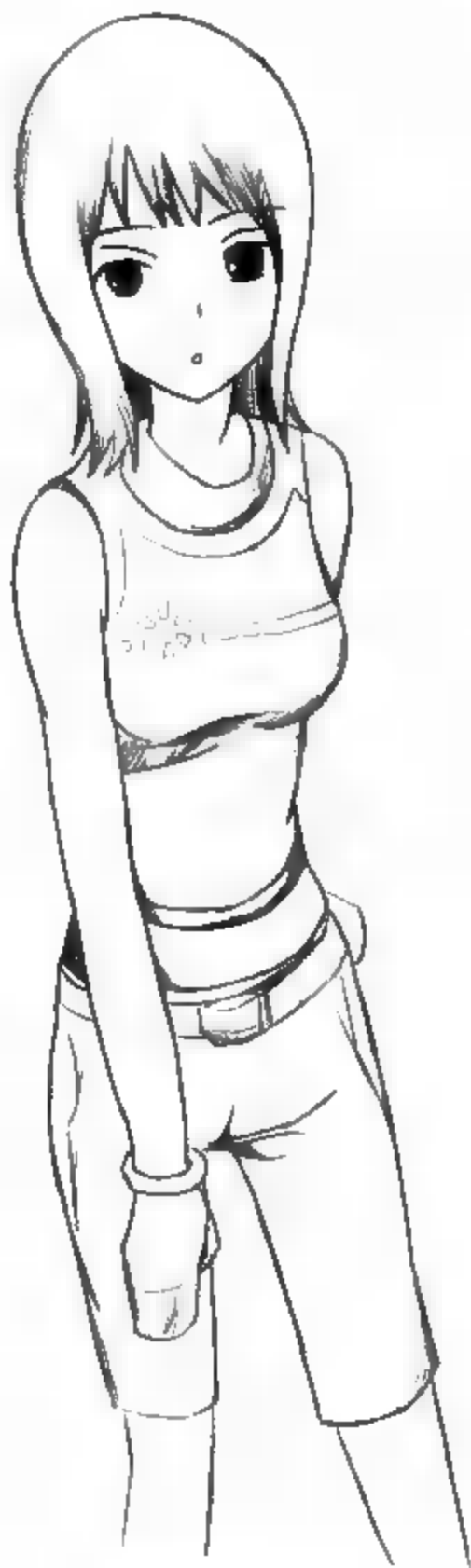
食物

餐盒

组合效果

线稿设定
刻画人物的细节线稿。

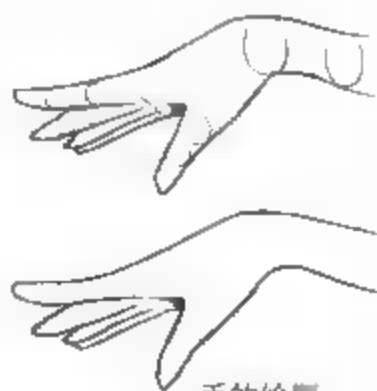
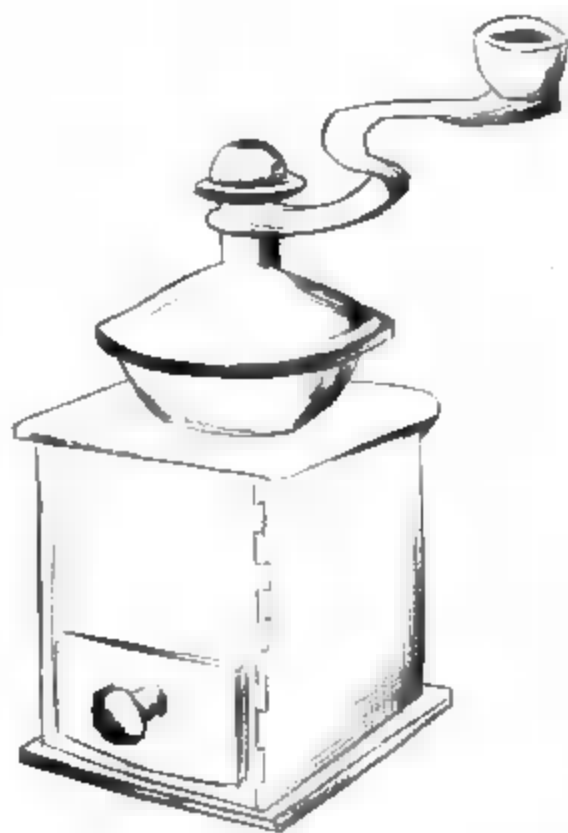
人物动姿形态万千，要绘制出好的人物形象就要把握好人物体态、身材比例及结构等要素。下面我们就来学习一下绘制方法，大家会对动漫人物动态有一个整体的认识。

分腿站姿
绘制分腿站姿时，双腿的位置很重要，找准两个膝盖的位置可以确定腿部的基本动态。

表情特写
深入刻画眼神。

通过看步子的大小，可以确定人物走路的快慢。

人体站立的姿势是比较常见的姿态。人物的站姿婀娜多姿，形态万千，可以根据需要来绘制不同的站立姿态。

单腿站姿
在单腿站立的动态中，正面的跑姿是最难表现的。绘制时要注意双臂与双腿的协调性，一定要掌握好动作的平衡感。将人物的重心偏重于着地的那条腿上。

贤惠淑女的道具主要是从服饰和装扮上表现的，表情上的刻画以和善、微笑、可爱等为主。另外，主角的性格特点也取决于人物的服饰和道具上的表现。

知识型的人物在表情和身体姿态上都会流露出有文化、有涵养的气质。如果我们给人物主角加一副眼镜，就会觉得人物斯文文雅了。有时眼镜也是伪装一个人物身份的最佳道具。

正面效果

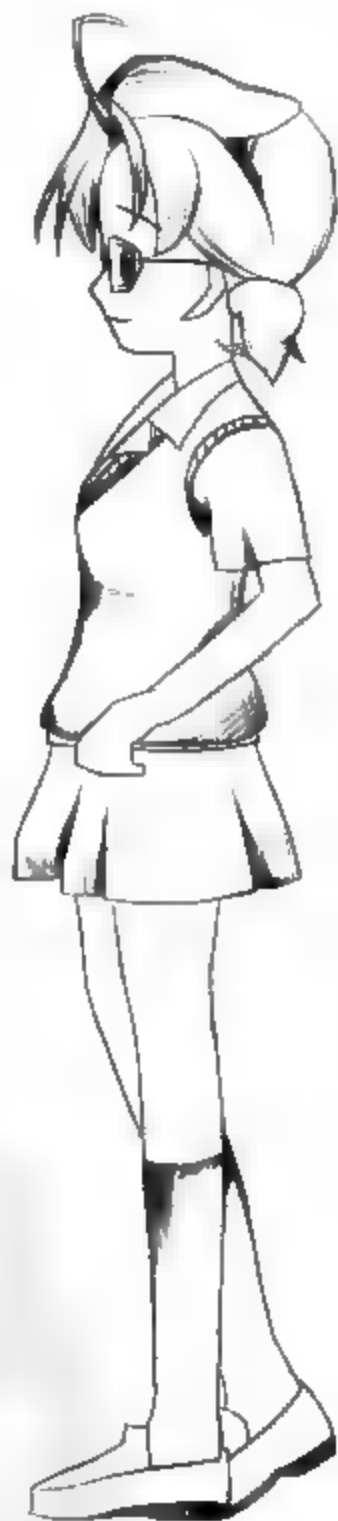
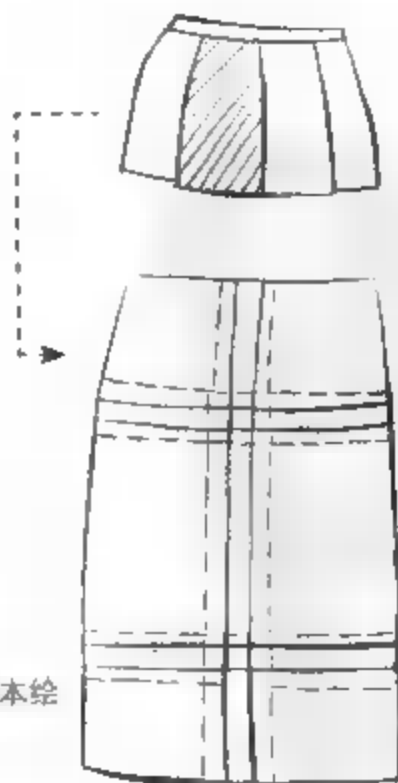
眼镜的绘制
注意眼镜的质感表现和透视关系。

后视效果

曲折痕迹的表现

侧面效果
刻画人物的S型曲线。

苏格兰大格的基本绘制

[illegible]少女

这一类型的人物特征是充满自信、性格高傲。自信的姿态能够烘托人物特征。在分析人物的性格特点时，人物的动态姿势也是很好的性格展示。

侧正面头像
注意表情的刻画。

侧面头像
精灵的尖耳朵。

战斗姿势线稿

金属质感

头像

正面线稿

背面线稿

完成图

头像

道具展示

柔弱型萌少女的人物特征主要是，表情和身体姿态都表现出内敛，给人以被照顾的感觉。图中人物主角的动态姿势很好地表现出人物的性格特点。

正面线稿

背面线稿

完成图

千金型萌少女的人物特征是自信、高傲、任性，不在乎别人对自己的看法。另外在发型、衣着上都很讲究，行为举止都透着忽视一切的态度。

道具的详细刻画

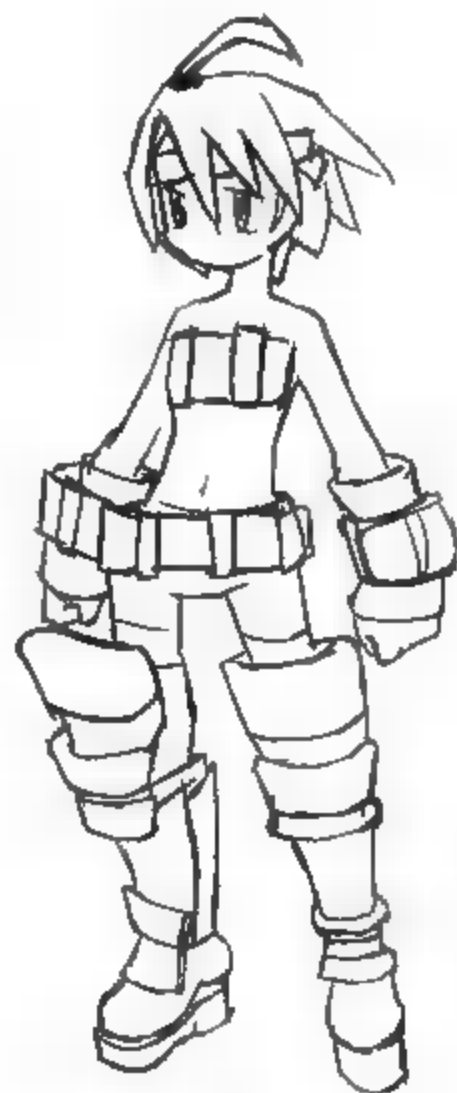
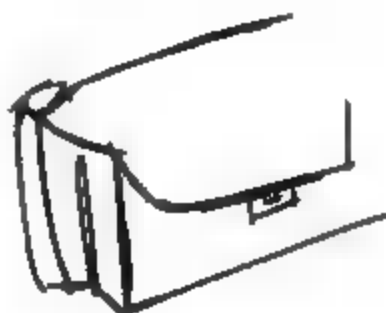
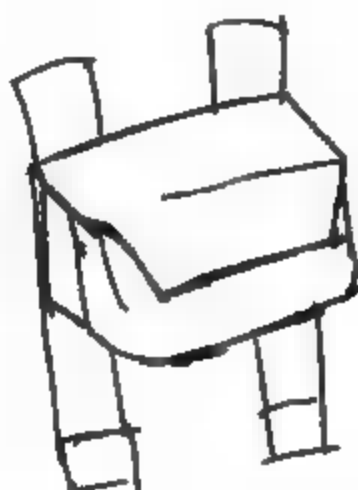
头像

素体描绘
展示身体结构线条。

完成图

正面线稿

背面线稿

头像

野性型萌少女的人物特征是性格外向，是健康的个性派，给人以不拘小节、无法无天的感觉。另外在发型、衣着上都比较夸张。

道具的详细刻画

正面线稿

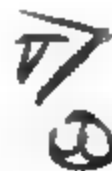
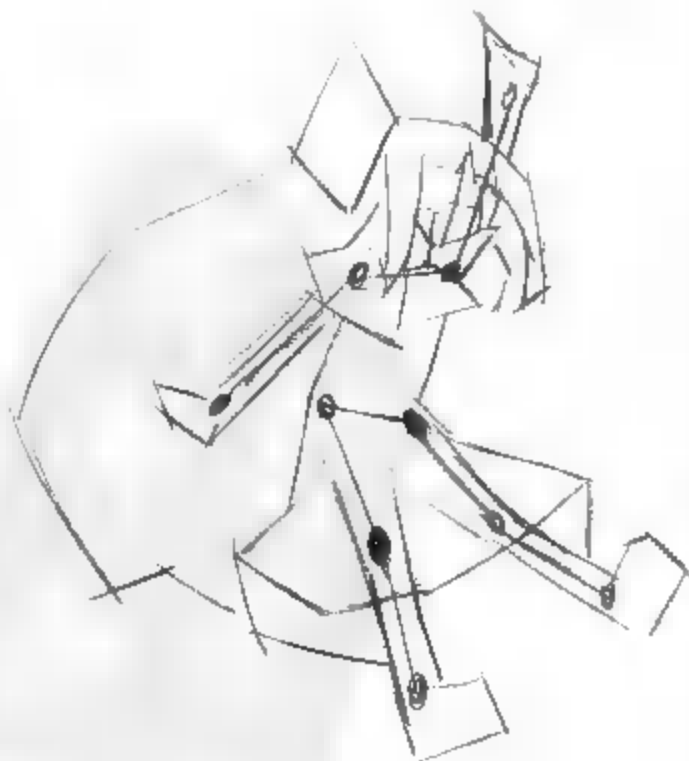
背面线稿

完成图

戴上兔耳的萌少女总是能给人一种活泼、俏皮的感觉，绘制这类美少女时我们首先要考虑人物的服装外型，可以具有一些精灵的特点，同时也要注意人物的动作和表情。

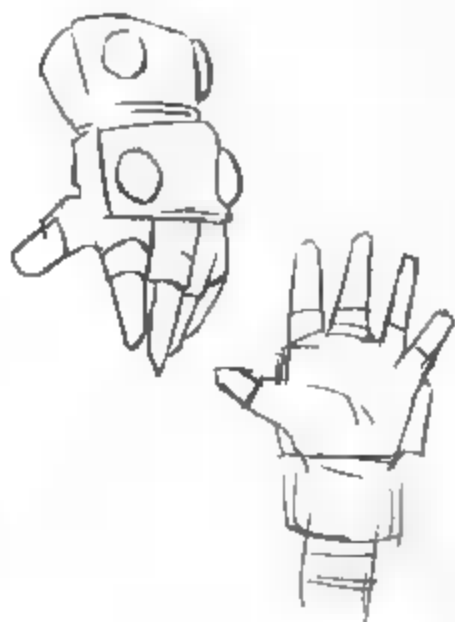
头像

道具的详细刻画

完成图

这一类型的人物特征是充满自信、性格高傲。自信的姿态能够烘托人物特征。在刻画一个具有淘气性格的人物主角时，我们可以考虑从人物的动态姿势着手，往往一个淘气的人物的动作可以画得夸张一些。

正面效果　　背面线稿　　人物的动态

任性倔强的小女孩并不等于是小孩，它指的是身高、作风、外表等很像小孩。另外，天真无邪、纯真、健康积极是其基本特征。

最终效果

背面线稿

踏雪板的绘制与穿戴

手掌的绘制
注意手套与手掌的层级关系。

正视表情

斜视表情

疑惑表情

项链

愤怒表情

开心表情

郁闷表情

忧伤表情

头像

表情绘制

斗篷的展示
注意线条的流畅表现。

古灵精怪的人物的性格特征和造型上的特征都略显夸张，所以在造型上我们要注意与其他人物造型进行区分。

道具的详细刻画

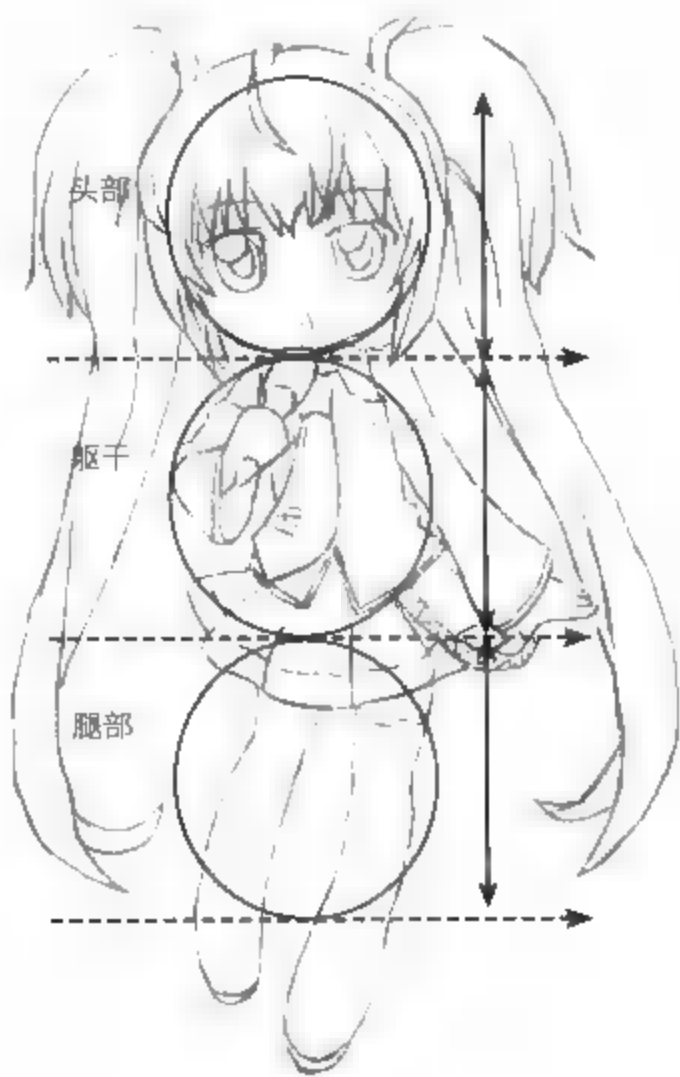
正面线稿

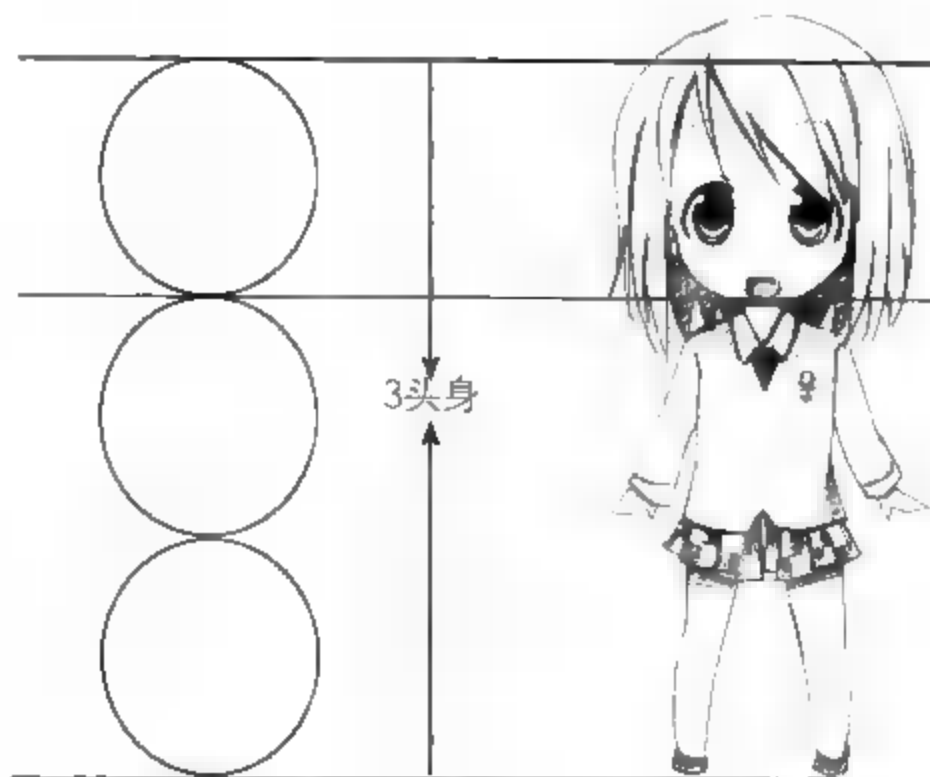
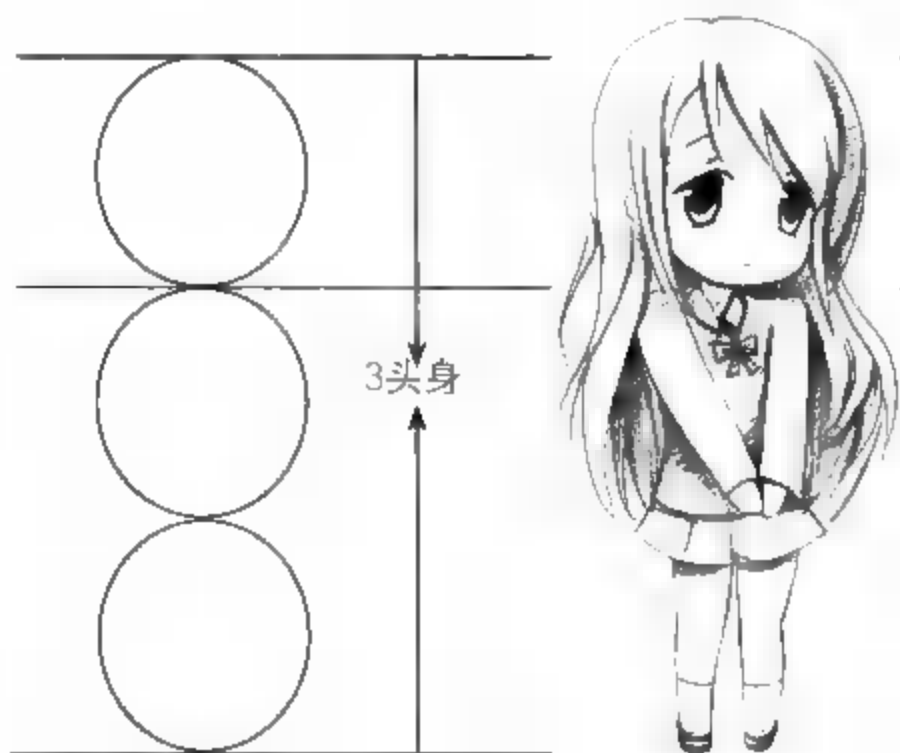
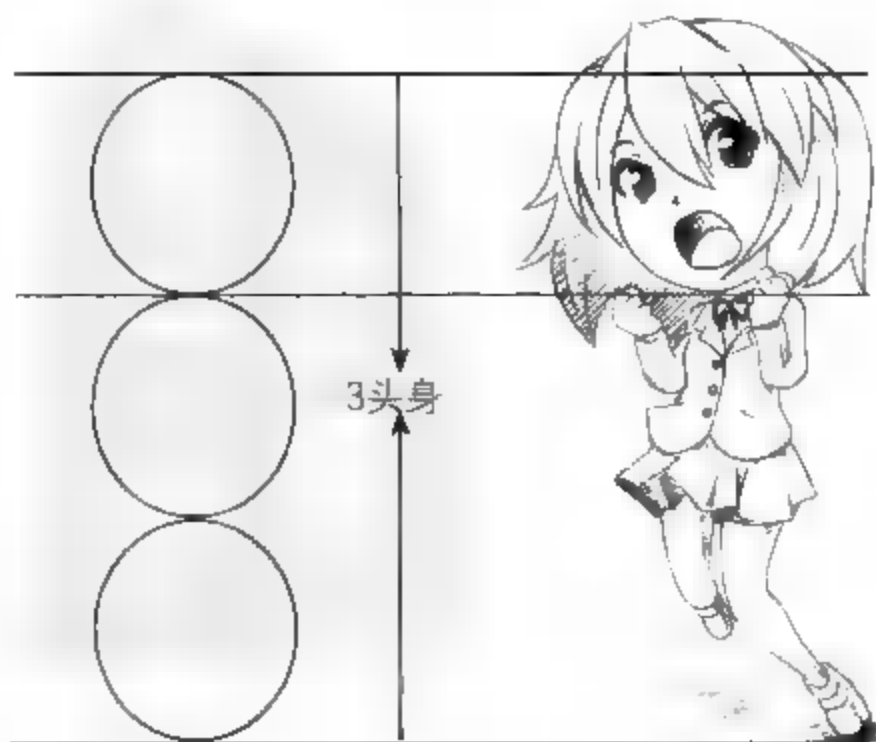
背面线稿

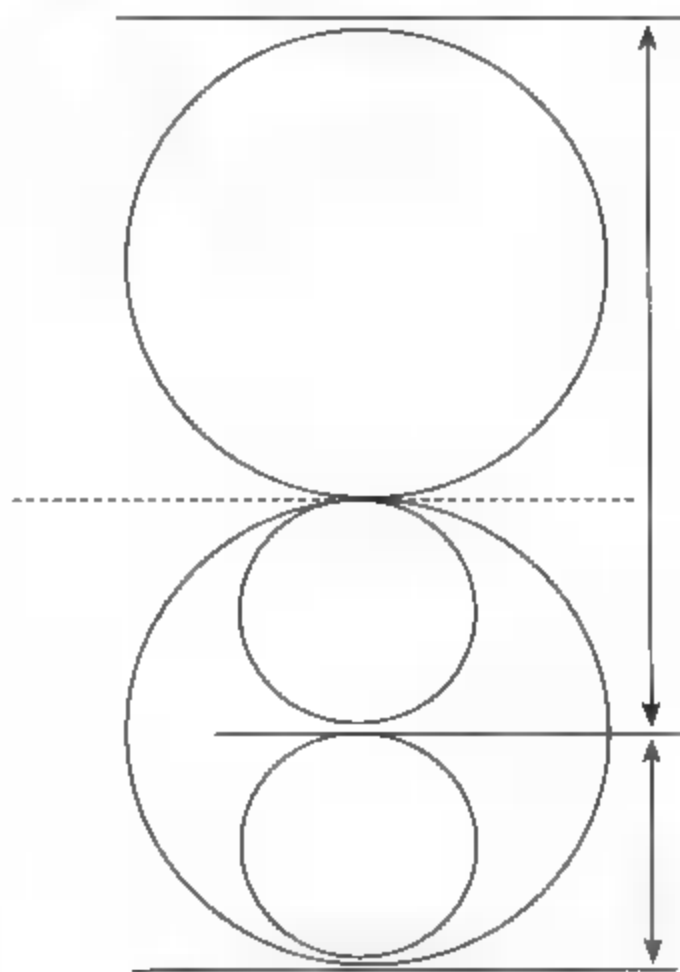
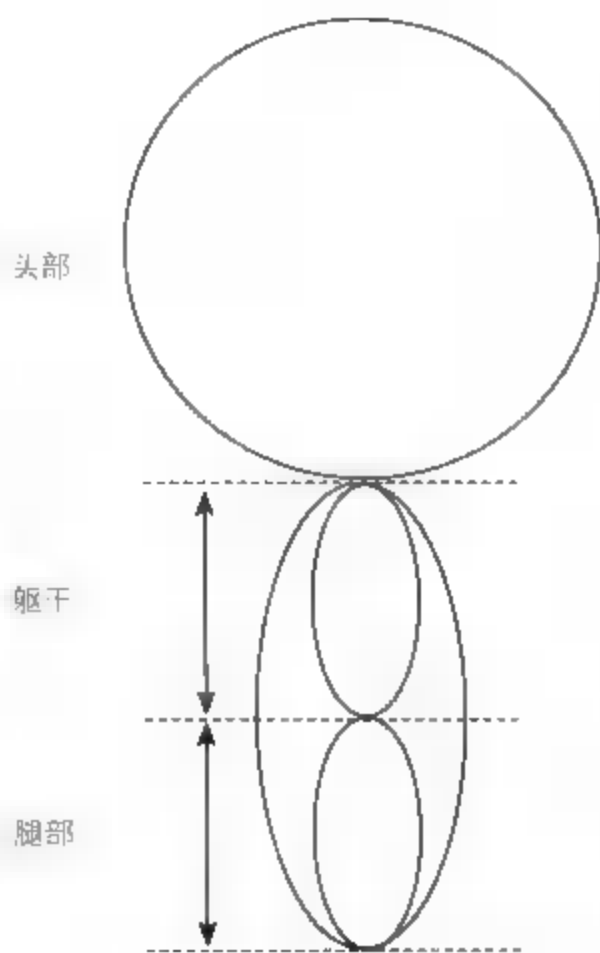
第六章　Q版萌角色之人物篇

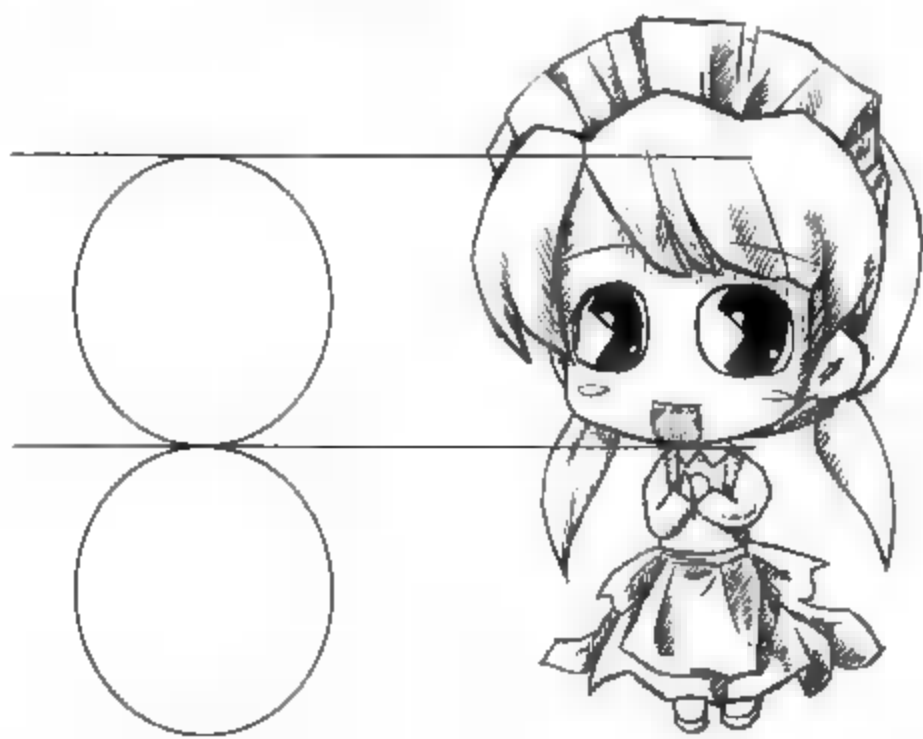
Q版卡通人物在我们日常生活中非常常见，简单而又有趣的卡通Q版人物是如何创作出来的呢？下面我们就开始创作Q版人物的神奇之旅吧！

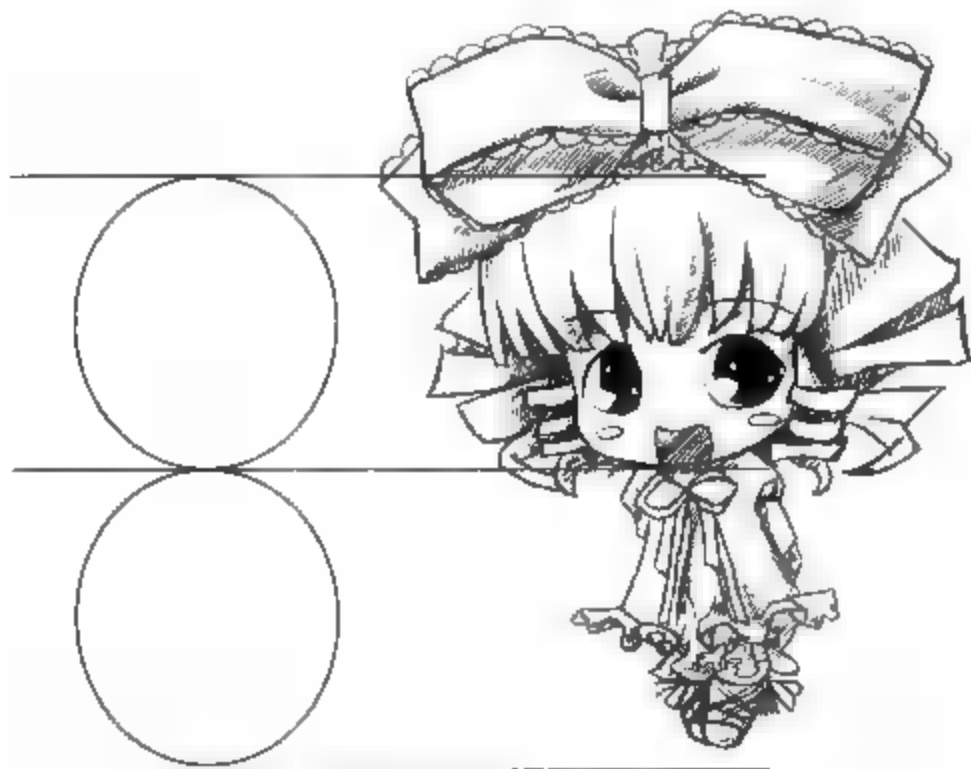
Q版人物头身比

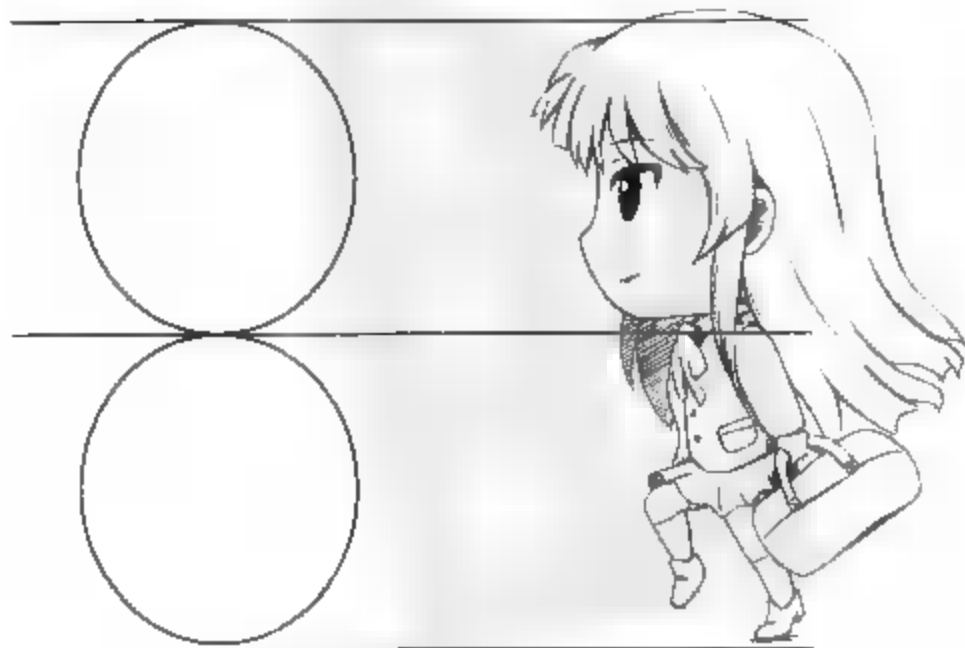
3头身比例的人物称为“Q版人物”，人物造型多以夸张、可爱为主。Q版人物虽然减少了四肢、服饰等细节的描绘，但这种“简单”、“直接”的造型手法，使其更加具有独特的魅力。在绘制时应注意，躯干加上■部的长度相当于2个头的高度。

Q版虽然在形体的表现上进行了高度的概括，但是其形象的特征并没有因为概括而减弱。这是因为在绘制Q版形象的时候应该多对形象的主要特征进行合理的分析，找出最重要的保留下来，将不重要或者影响其形象感的部分去掉。

三头身比例人物的表现

这种3头身比例的人物，同样属于Q版型的人物比例，但在身体动作的表现上，有更多的发挥空间，可以将身体绘制得更加细致。

3头身版的角色在有些细节上无法表现，所以在可以表现的部分就需要深入刻画，在有限的范围内表现出更多的细节信息，丰富画面内容。

虽然，Q版角色头部是刻画的重点，但这并不是说角色的身体不再重要，相反，不显眼的身体成为了烘托角色的唯一部位。简单的肢体语言直观地辅助了头部所传达的信息。

两头身的人物，头部和身体的比例是一样的，这种比例的人物在表现动作时虽然有些简单，但只要将动作的动势表现出来就可以了，同时表情也会较其他人物的表情夸张，非常可爱。

两头身比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于1个头的高度。

一般情况下躯干和腿部的长度基本相同。

两头身的Q版人物，巨大的头部配上娇小的身体，高度反差对比的绘制技巧，更加突出了形象的可爱之处。

两头身人物的四肢被简单概括，但头部不会受到影响，发饰也会作为一个亮点出现，大大的发卡，让Q版人物看起来更加可爱。

该人物没有太多的肢体动作，动作幅度很小，那么人物的感情变化就会集中在面部。

虽然是两头身人物，但人物特点仍然很明显，腰身和关节依然被强调出来，服饰上也留有一些细节。

该人物双手叉腰的站立姿态，两腿并立，把动作展开，舒展的姿态使人物看上去没有那么臃肿。

两头身的人物，身体的各部位都用概括的方法表现，如躯干和四肢，这些部位几乎没有太多的细节。

该人物的站位是侧身的，只能看到一只手臂，脚部虽然被简化但有鞋了的刻画。

Q版与正常人物比例的转换

Q版人物在表现动作时虽然有些简单，但只要将动作的动势表现出来就可以了，同时表情也会较其他人物的表情夸张，非常可爱。

三头身

正常身高的人物

两头身

正常身高的人物表情

Q版人物表情

正常身高的人物

Q版人物体态

Q版人物的头部

[illegible]

脸型，顾名思义，就是指面部轮廓的形状。脸的上半部是由上颌骨、颧骨、■骨、额骨和顶骨构成的圆弧形结构，下半部则取决于下颌骨的形态。这些都是影响脸型的重要因素，而颌骨在整个脸型中起着尤其重要的作用，是决定脸型的基础结构。

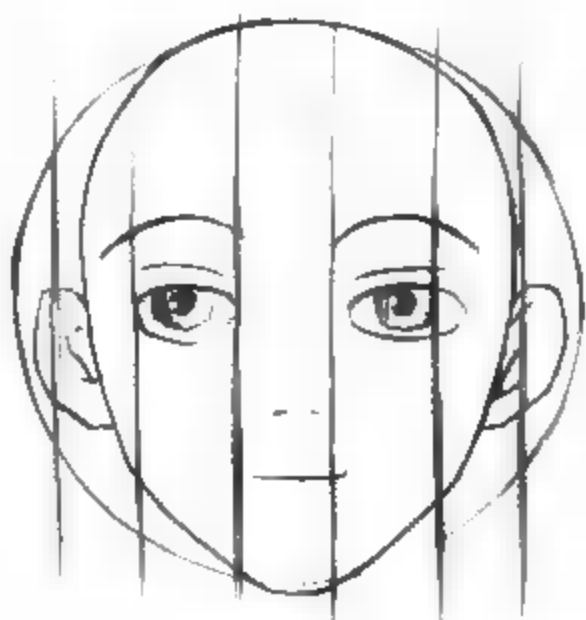
人物的美与丑主■是指脸部五官的比例是否协调，而中国古代画家画人像时总结出来的“三庭五眼”的精辟概念即定义了面部的标准比例关系，国际上通称为面容的“黄金分割”。

尖脸型

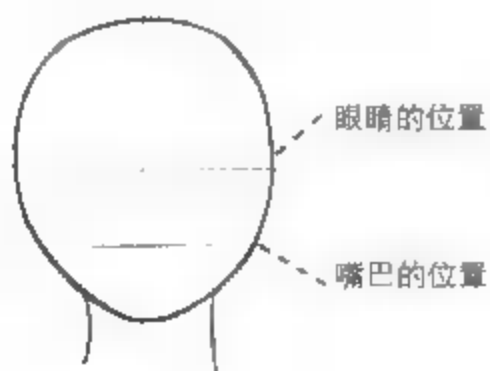
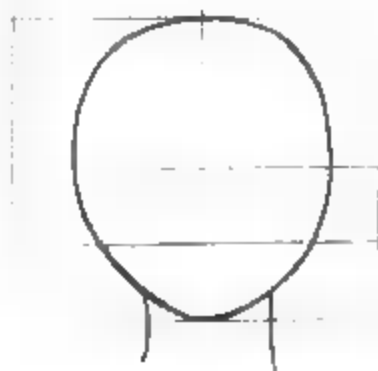
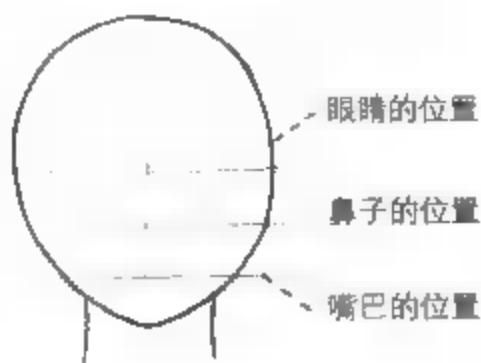
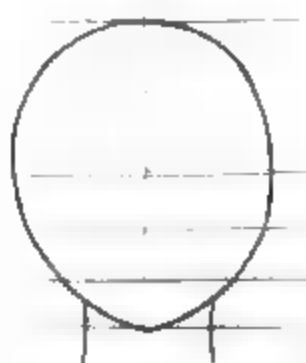
长脸型

圆脸型

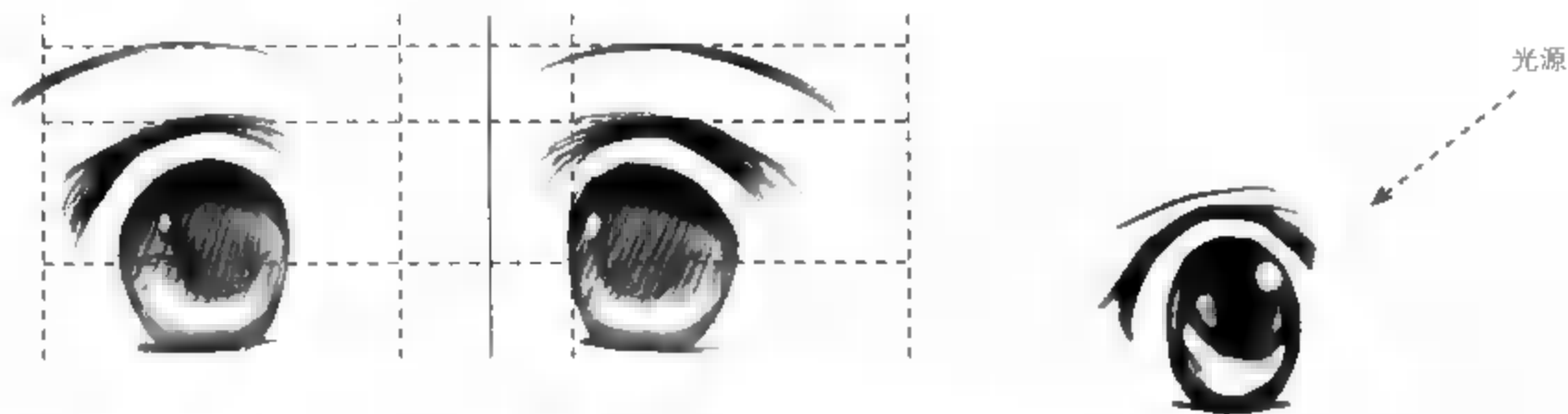
■■五官的位置重要的是相互的比例关系，“三庭”是指将面部纵向分为三个部分：上庭、中庭和下庭。上庭是指从发际线至眉线，中庭是从眉线至鼻底线，下庭指从鼻底线至颏底线。如果“三庭”正好是长度相等的三等分，这样的面部纵向比例关系就是最好的。

脸部基准线

五眼

"五眼"是指以自己的一只眼睛的长度为衡量单位，在面部横向分5等分。

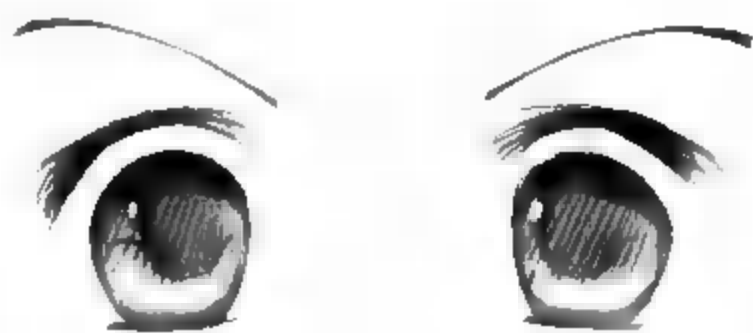
"三点一线"是指眉头、内眼角和鼻翼三点构成一垂直直线。

■脸型

二等分

长脸型

三等分

一般来讲，动漫人物的头部和五官的画法没有写实人物那般严谨，可根据自己的喜好和习惯来绘制属于自己风格的人物，但要确保五官在人物头部的位置和比例基本保持在上面所讲的规则中。

眼睛是表现人物角色表情和特征最重要的部分之一，眼睛绘制的好坏直接影响到整个头部的效果。写实眼睛的结构更加复杂，而动漫角色的眼睛会对结构进行一定的简化。

将黑眼珠画大，角色会显得更加乖巧（通常以女性角色应用为主），而将黑眼珠画小，则显得更加深邃成熟。将高光部分画大或画小也会产生相似的效果。同时，瞳孔与高光的位置是表现角色视线的关键。

光线对瞳孔高光的影响

喜悦的眼神

困倦时的眼神

生气时的眼神

完整的面部表情
忧伤的眼神

忧伤时的眼神

完整的面部表情
羞涩的眼神

在绘制头发时，要先确定头发的生长区域。当生长区域确定之后，再在这个区域内绘制头发。先沿着发际线画出头发的大概轮廓，注意头发要有一定的厚度，还要注意生长规律，蓬松的头发才能让人物的头部看起来更加具有立体感。

短发的绘制

了解头的外轮廓

设计头型的走向

完成发型

短发的不同角度演示

卷发及辫子的绘制

发型的初步绘制

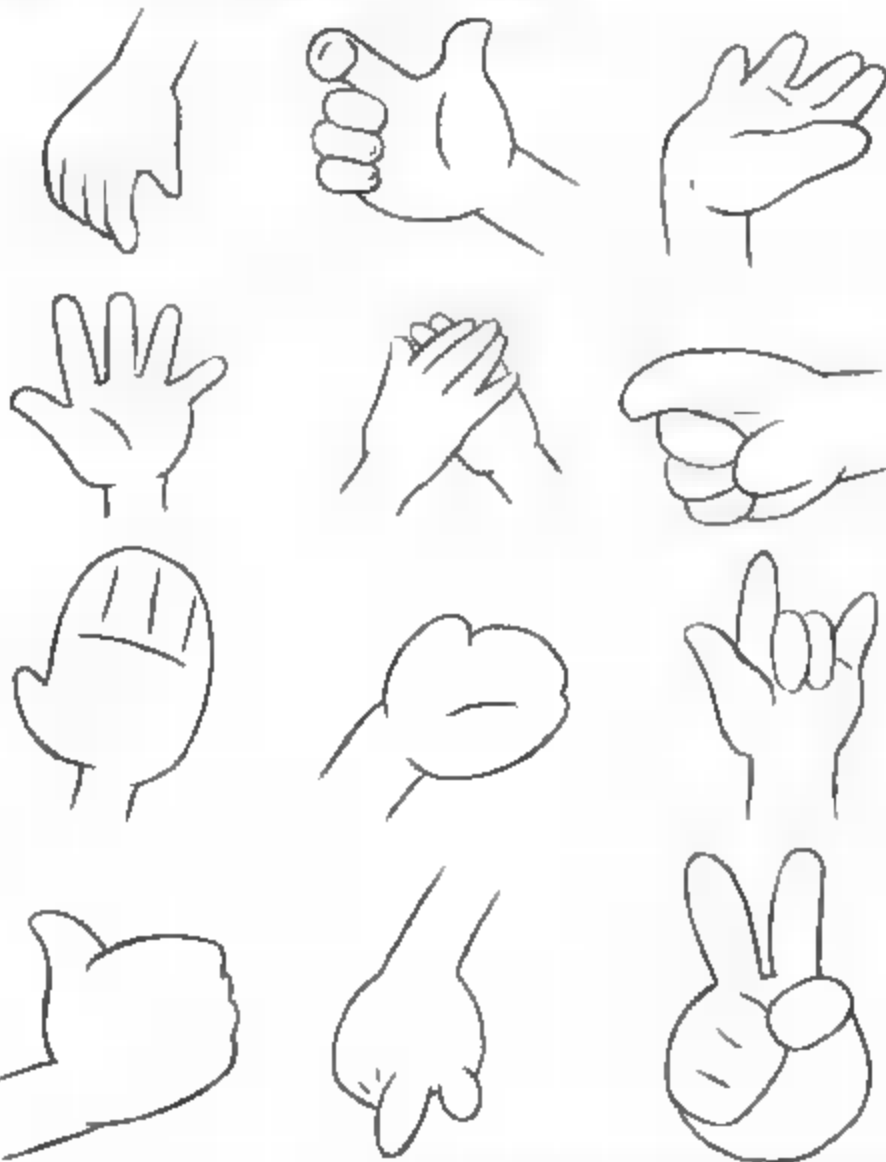
卷发的结构

完成发型

辫子的不同角度演示

在绘制正面表情的时候，要注意角色嘴角的变化，嘴角微微向上翘起但并不明显。一个表情的产生除了五官的位置发生变化外，头部动态也是决定人物表情的重要一项。此图中人物的头部微低，且角度基本为正视，这就更加突出了人物的“普通”表情。

Q版人物的身体

在Q版漫画中，画手脚不像画素描结构图那样复杂，只要明确表现出脚部的结构和线条即可。

手脚的不同画法展示

Q版人物的基本姿势

根据设想的动作，用简单的线条勾画出人物的外形，确定出人物头部及身体的基本动态就可以了。

继续描绘出头发、服饰等部位的轮廓，用较细的线条将人物的造型表现出来。

使用涂抹的方法绘制出简单的阴影，只要确定出基本的明暗关系就可以了。

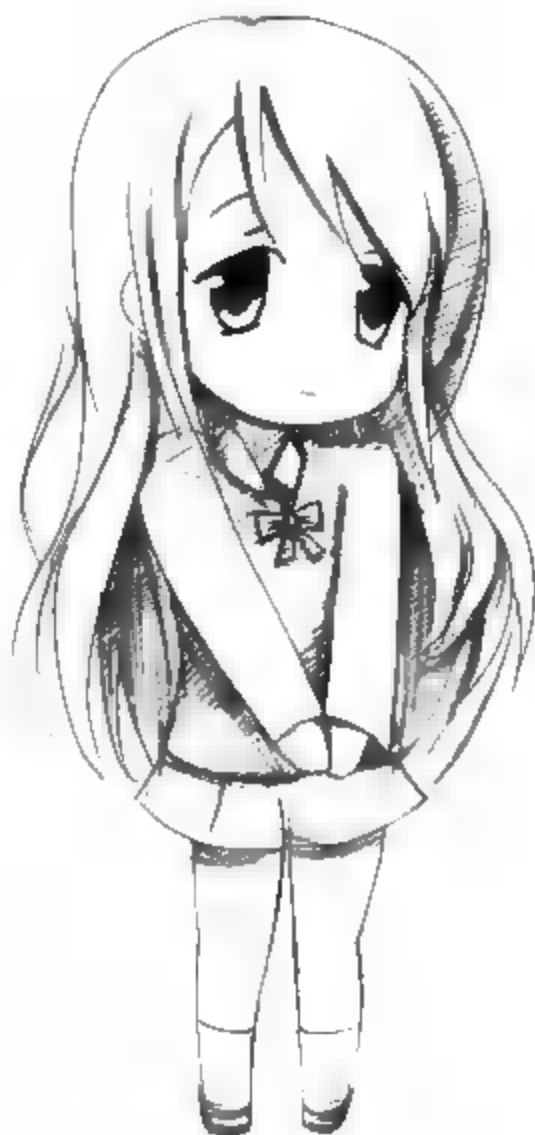
继续对人物进行局部深入的刻画，使画面的层次感更加突出，这样就完成了最终的绘制。绘画时要注意线条的方向和轻重。

绘制步行的动态实际上就是截取了人物走动中的一个瞬间，所以一定要掌握好动作的平衡感。

人走路时，左右两脚交替向前，双臂同时前后摆动，但双臂的方向与双脚相反。在绘制Q版动物时幅度可以适当加大。

与其他风格的漫画一样，原理是相通的。脚步迈出时，身体的高度降低，当一只脚着地而另一只脚向前移至两腿相交时，身体的高度上升，整个身体呈波浪形运动。

Q版人物的常见姿势

跪坐的姿势是一个较难绘制的姿势。双腿相互盘起时，透视、结构关系比较复杂。

站立的姿势主要是找好物的重心

行走姿势的正面图

行走姿势的侧面图

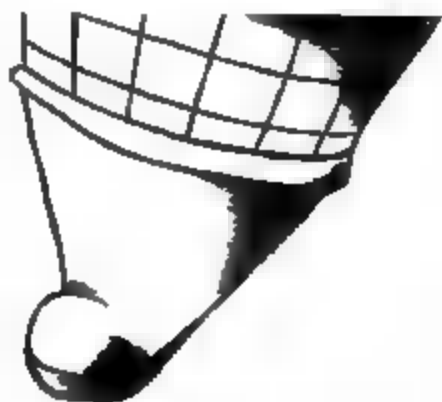
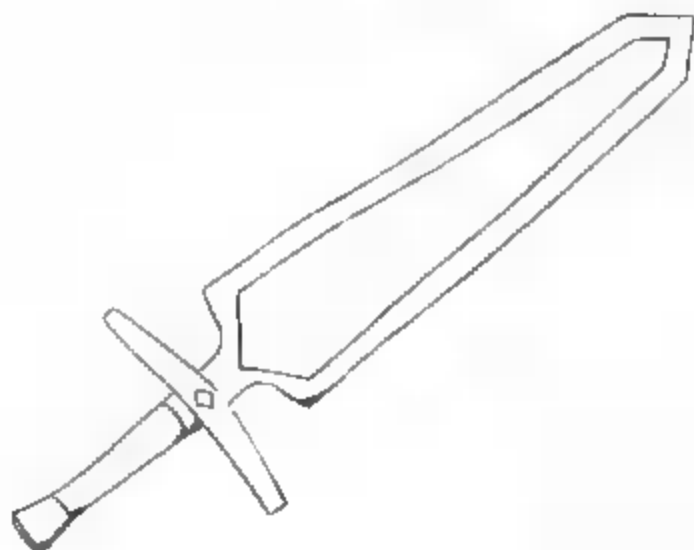
确定人物坐姿的基本动态，描绘出全身的轮廓。在绘制时可以通过基准线来确定面部朝向和身体、四肢的位置。

在草稿线的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。在绘制时注意视角的把握，为突出美少女腿部的动态，放大了上身和腿部的比例。

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。在绘画时注意阴影的位置及线条的变化。

Q版萌少年的绘制

战士Q版萌少年

鞋子的描绘

人物整体效果展示

武器效果

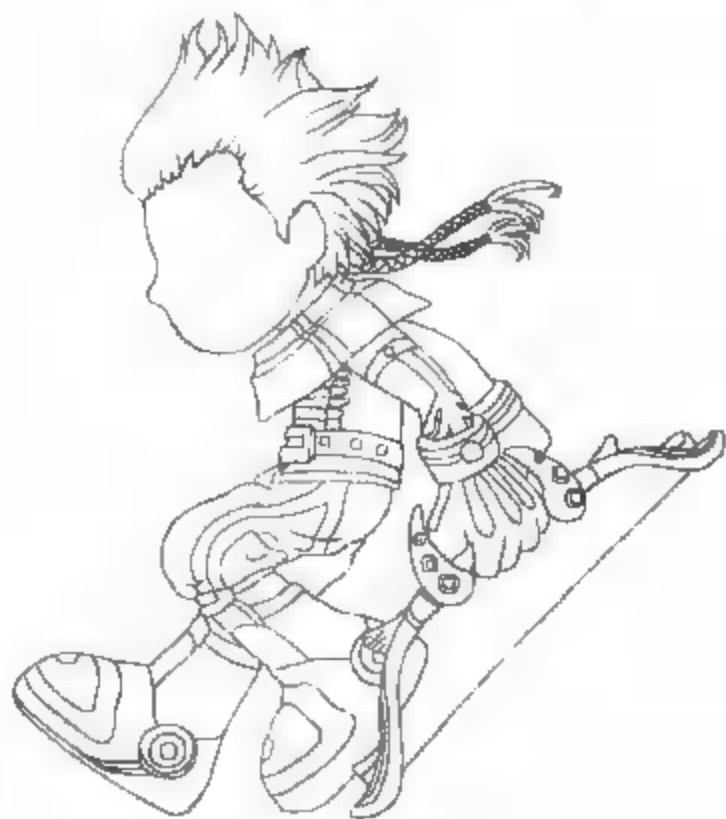
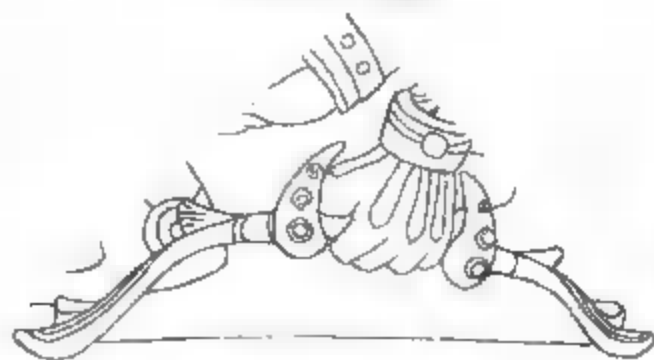
挂装备的武装带

人物效果

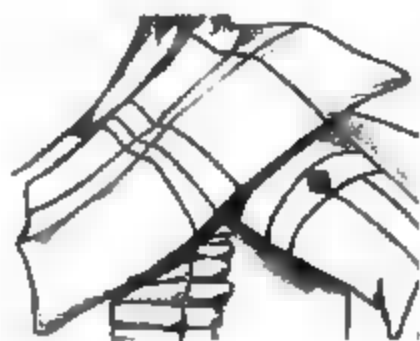
主要特点

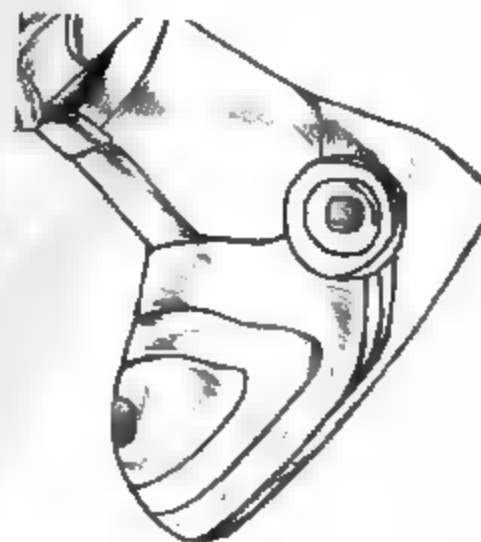
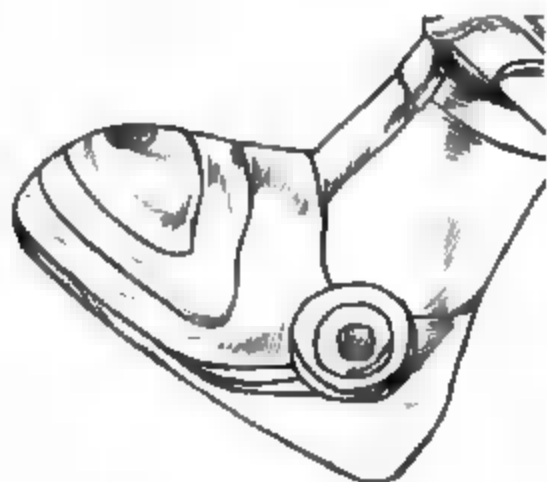
完整面部表情

魔法战士是指能操纵超自然力并以此为职业的人。有天生就可以操纵超自然力的人，也有依靠后天学习研究获得此能力的人，这两种人都属于魔法师，同时他们还拥有很强的兵器格斗技巧。

在绘制人物主角时一定要把握人物的主要性格和特点，在人物的服装和道具上也要用心设计。

人物线稿的绘制

主要特点

五官的刻画

武器的绘制

人物整体效果展示

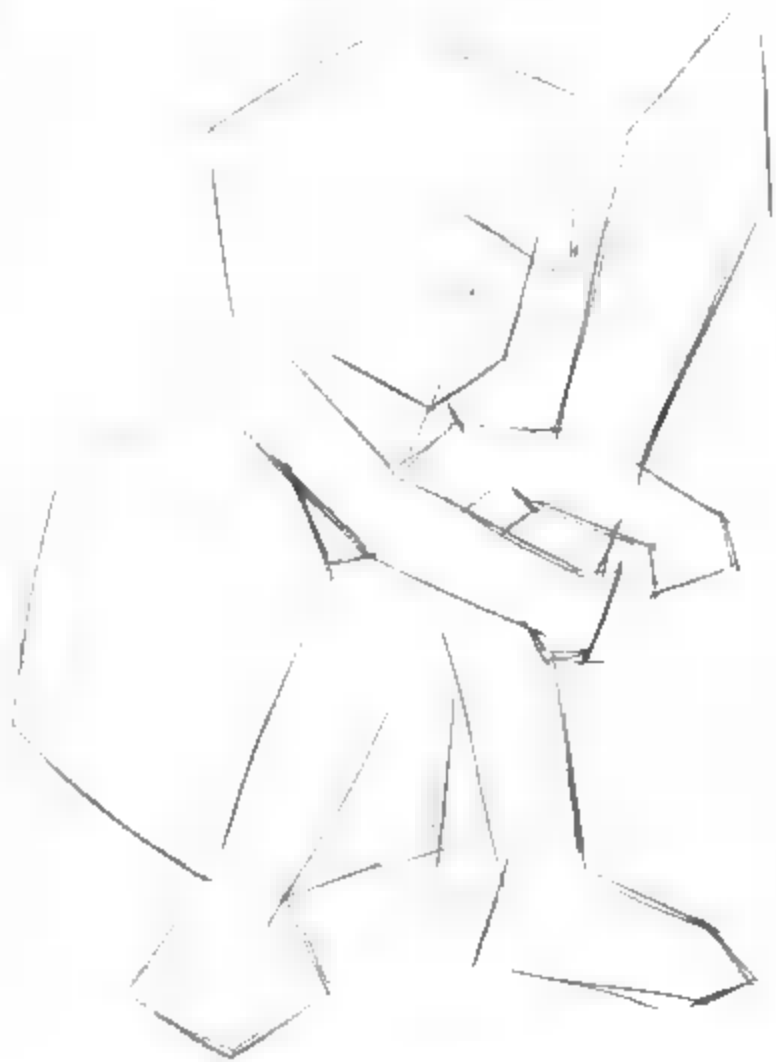
围巾的绘制

步伐的表现

当画面中出现与人物主角有着直接关系的动物时，一定要考虑两者之间的比例、透视、层级等关系。

人物的表情

战马的绘制

人物整体效果展示

盔甲的绘制

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心，然后再确定人物的大致形态。使用简单的线条描绘出全身的外轮廓。在绘画时可以通过面部基准线来确定头部的朝向。

在起稿线的基础上，进一步绘制出人物发型、五官和服饰的大致形态。下面继续细化人物的服饰和佩剑。在绘制时要时刻注意对线稿的整体把握。

线稿绘制完成后为人物添加阴影效果，使人物看起来更具立体感。

绘制时注意起初的调子不要画得太重、太多，起到提示的作用即可。

比起常见的造型，奇异的服饰更具有吸引力，在绘制此类服饰时，想象的空间比较大，范围也比较广。

人物整体效果展示

帽子的绘制

长长的披风给男孩增添了不少帅气的感觉，尽量画出披风的厚重感，在披风的扣子上也可多做修饰，以显出个性。

靴子的绘制

法杖的绘制

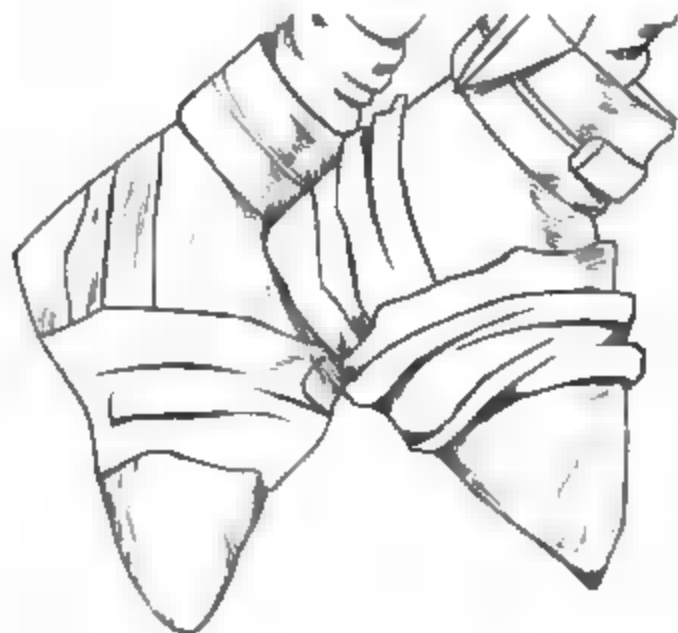
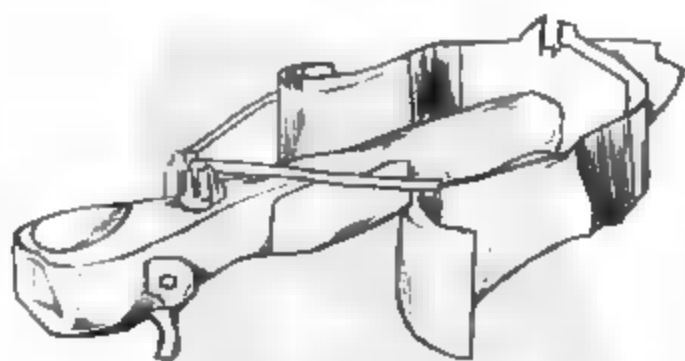
人物的线稿

战斗Q版萌少女

战斗的人物自然少不了盔甲，而盔甲上要分为两种，一种是金属质感比较强烈的重型盔甲，另一种则是比较轻便的轻型盔甲。

人物的线稿

羽毛的轻盈可以烘托轻型盔甲的坚硬

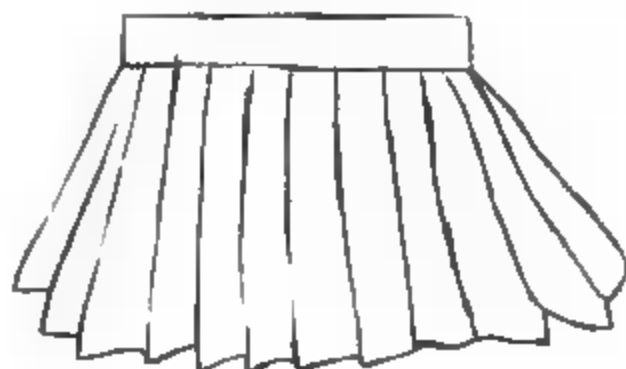
人物整体效果展示

靴子上的金属保护

武器对于人物有着影响性格的作用，同时武器对于盔甲类的服饰来说也是必要的，它起到了修饰服饰的作用。

说到装扮，自然是某一物体装扮成某一物体的变化。如下图所示，可爱的萌少女在装扮一只小白兔，但从整体造型上看，大大的兔耳是装扮的最大特点。

兔耳的特写

人物整体效果展示

胡萝卜的描绘

小白兔的描绘

百褶裙的画法

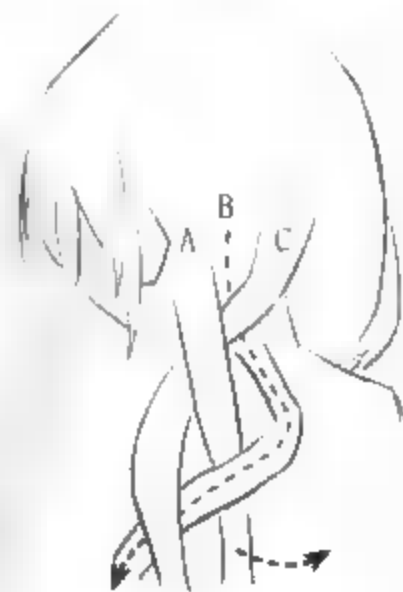
独特的发型也会是一种独特的道具。长辫子反映出人物主角的性格特点，加上夸张的表情，人物的性格特点也就显现出来了。

人物整体效果展示

编辫子的步骤1
将长发分成A、B、C三股。

编辫子的步骤2
将C股从AB两股间穿过，再从A股前折过。

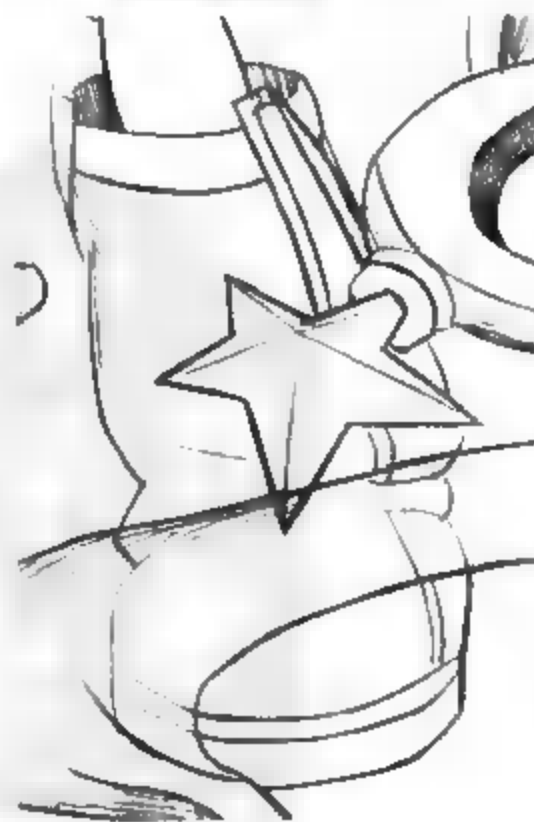
面部表情特写

编辫子的步骤4
不断重复以上步骤后的完成品。

编辫子的步骤3
再将B从CA间穿过，从C前折过。

魔法少女又称魔女子，是指懂得使用魔法的女性角色，这是日本少女漫画或动画作品中常见的--种角色。

面部表情特写

人物的线稿

手中的魔法效果

人物整体效果展示

靴子的描绘

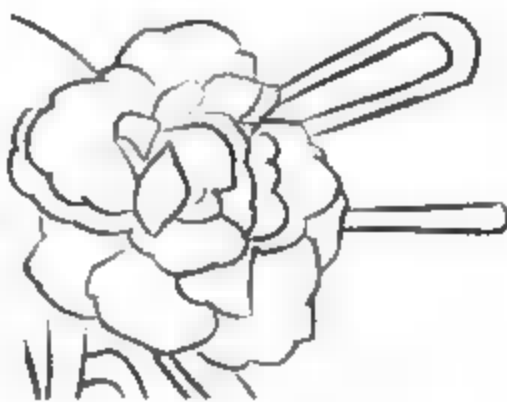
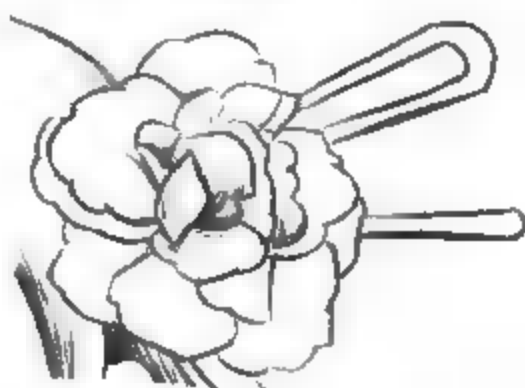
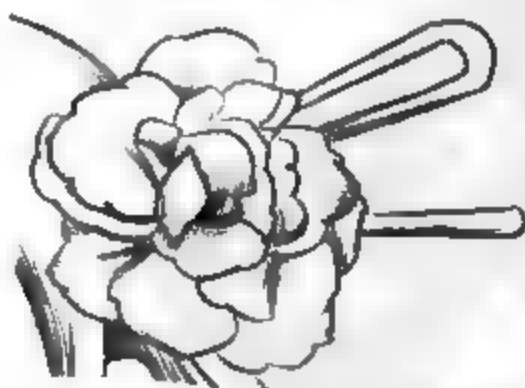
人物整体效果展示

古装与民族服装既有交集又存在差异，古装更偏向于时间性和艺术效果，而民族服装更偏向于民族传统的传承和发扬。

人物的线稿

步骤1
将花的结构绘出。

步骤2
在此基础上绘出线稿。

具有中国特色的饰品

步骤3
在线稿上绘制花饰的明暗。

步骤4
这样一个鲜花头饰就画好了。

玉质的手镯

人物的线稿

人物整体效果展示

猫耳装饰的不同角度

猫尾巴

领结的构造

袖口的扣子

服装的展开图

人物在玩耍时抓住瞬间的一个静态动作，甜美的笑容加上欢快的肢体动作体现了人物当时的心情。身体向前倾斜、双臂张开、腿部自然开立的动态，在绘画时要注意掌握好动作的平衡感。

确定人物站立的基本动态，描绘出全身的轮廓。在绘制时可以通过基准线来确定面部朝向和身体、四肢的位置。

在草稿线的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。在绘制时注意视角的把握。

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。在绘画时注意阴影的位置及线条的变化。

第七章　Q版萌角色之动物篇

Q版动物的画法同Q版人物的画法一样，只要抓住其主要特征进行夸大变形就可以了。要注意到的是尽量突出头部的比例特征，大部分的动物形象都可以把头部夸大，将身体画得饱满，眼睛夸大而有神，这样画出来的动物会非常可爱。

下面让我们一起进入到Q版动物的绘制中来。

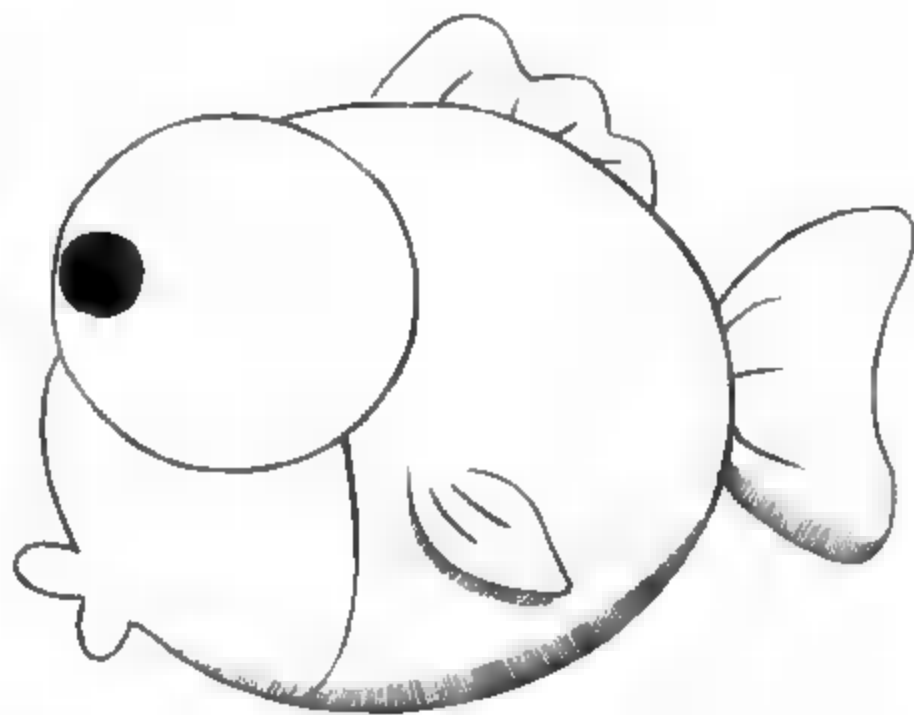
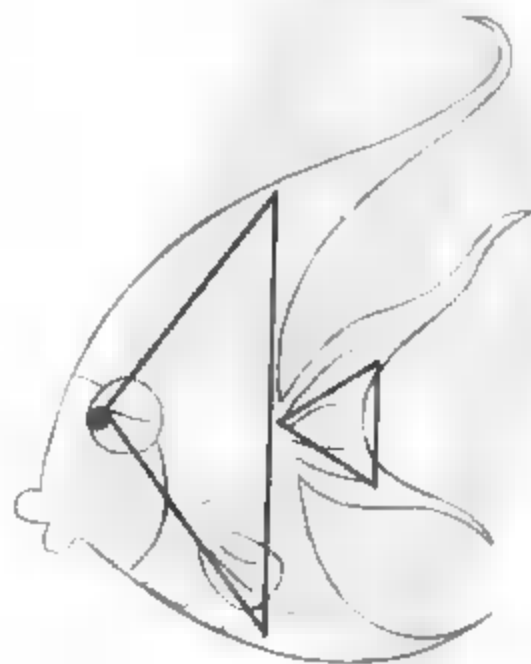
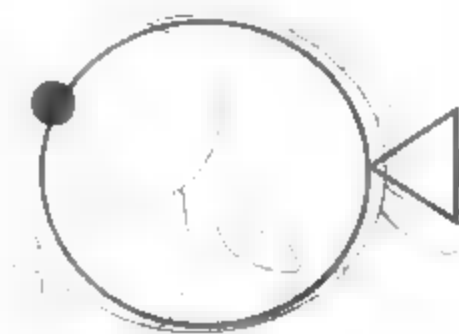
Q版动物的比例

无足类动物的比例

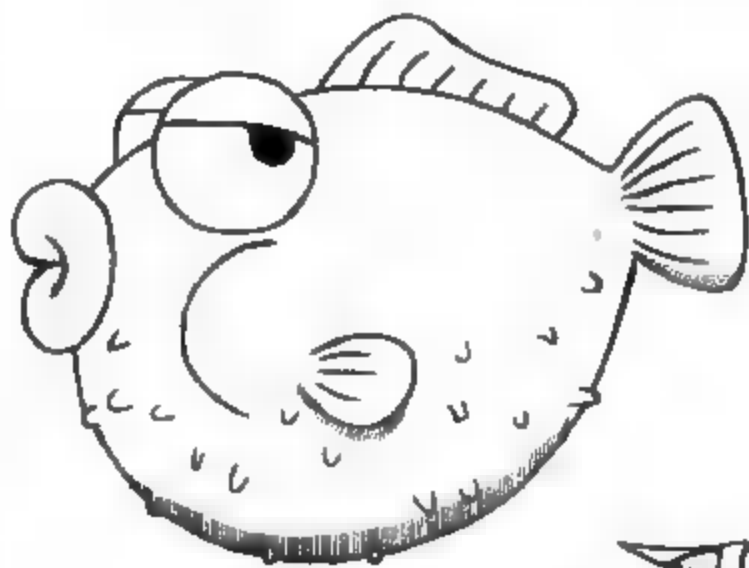
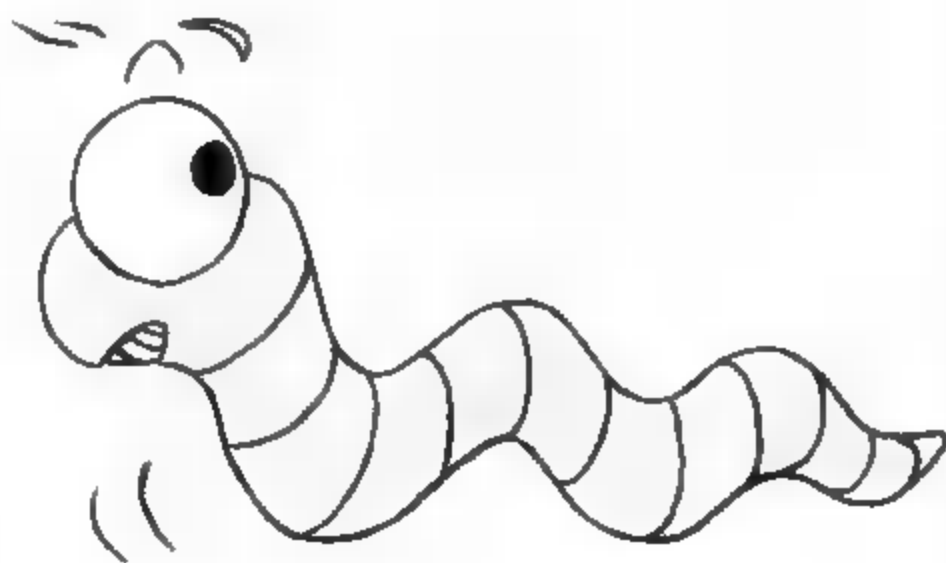
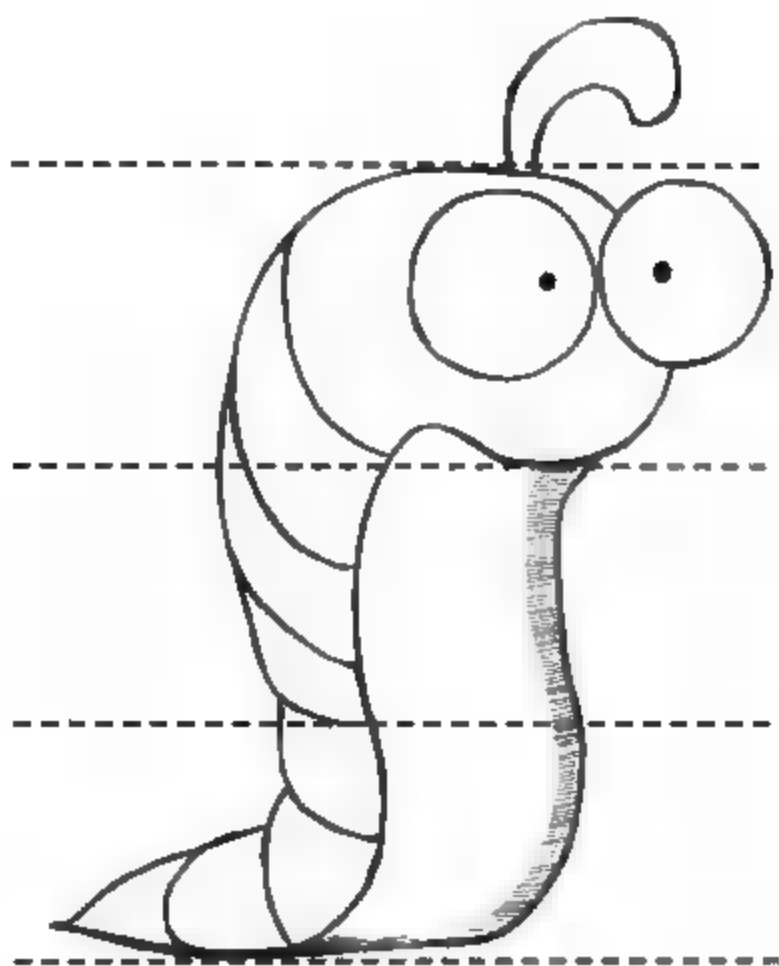
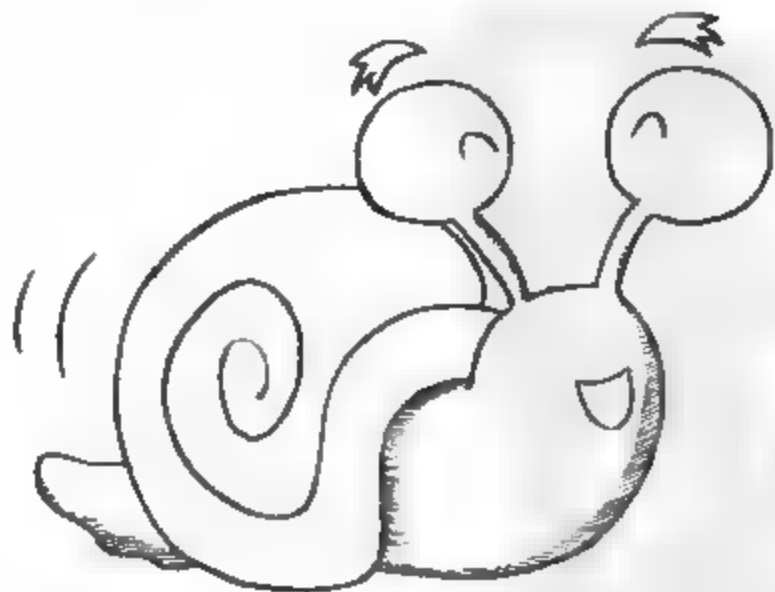
无足类动物指的就是没有足部的动物，这类动物多见于海洋中的各种鱼类，爬行动物中的蛇类，以及昆虫，由于没有复杂的足，无足类动物的身体结构比例都非常简单。

椭圆形

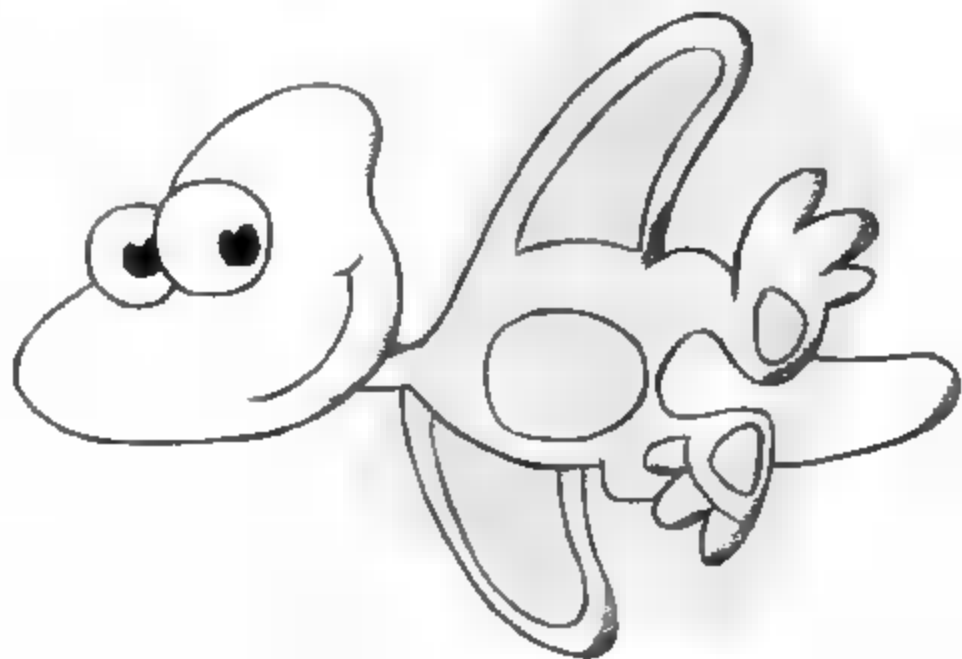
蝌蚪的头部是身体的主要部分，所以只需要一个椭圆形来代表。

Q版的金鱼身体是一个圆形，而尾巴演变成了一个小三角形。

圆形和三角形

三角形

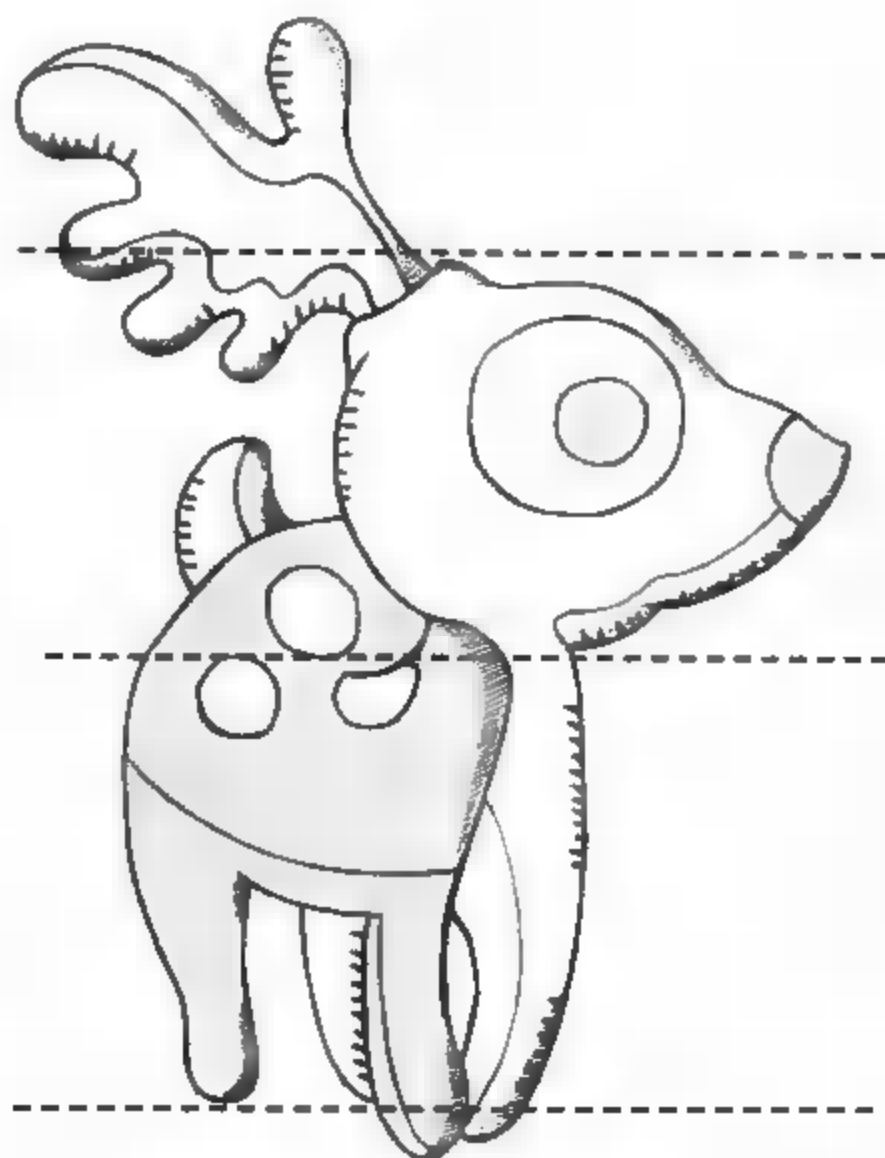
鱼类中的剑鱼身体形状比较特殊，是由一个大三角形和一个小三角形构成的。

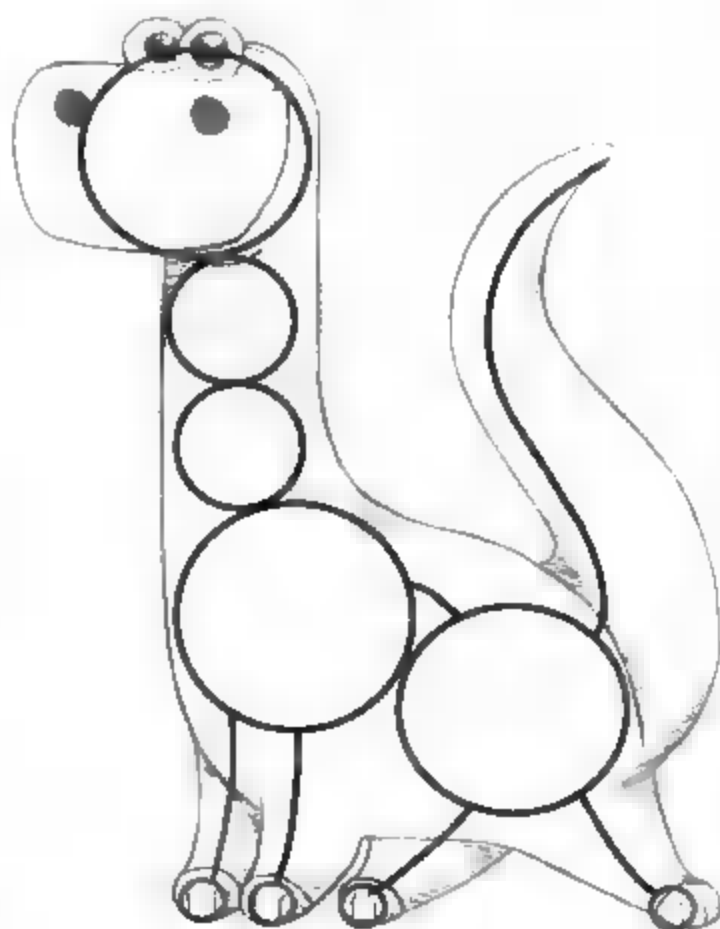
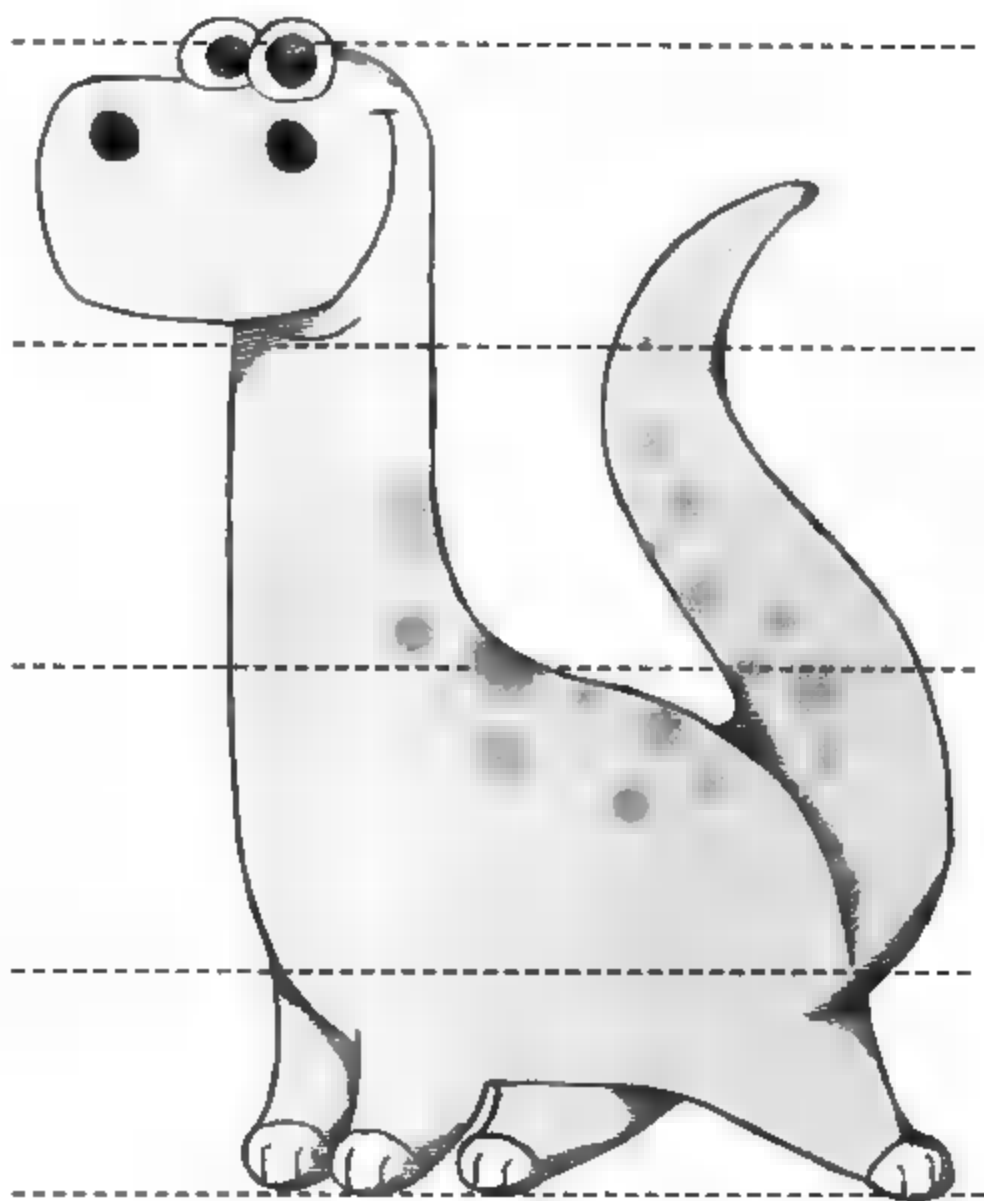
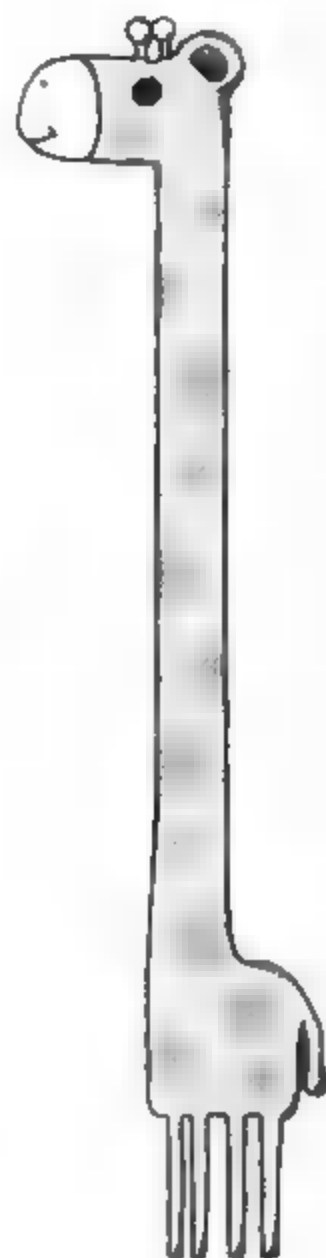
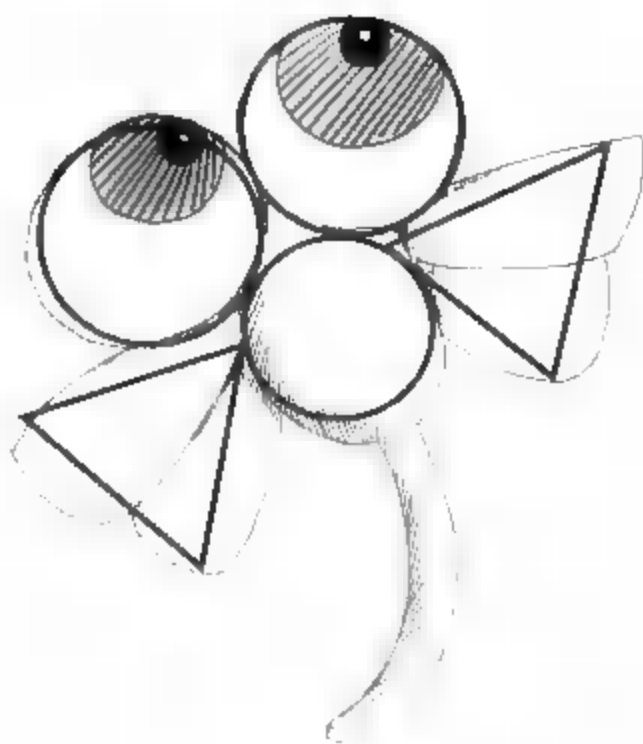
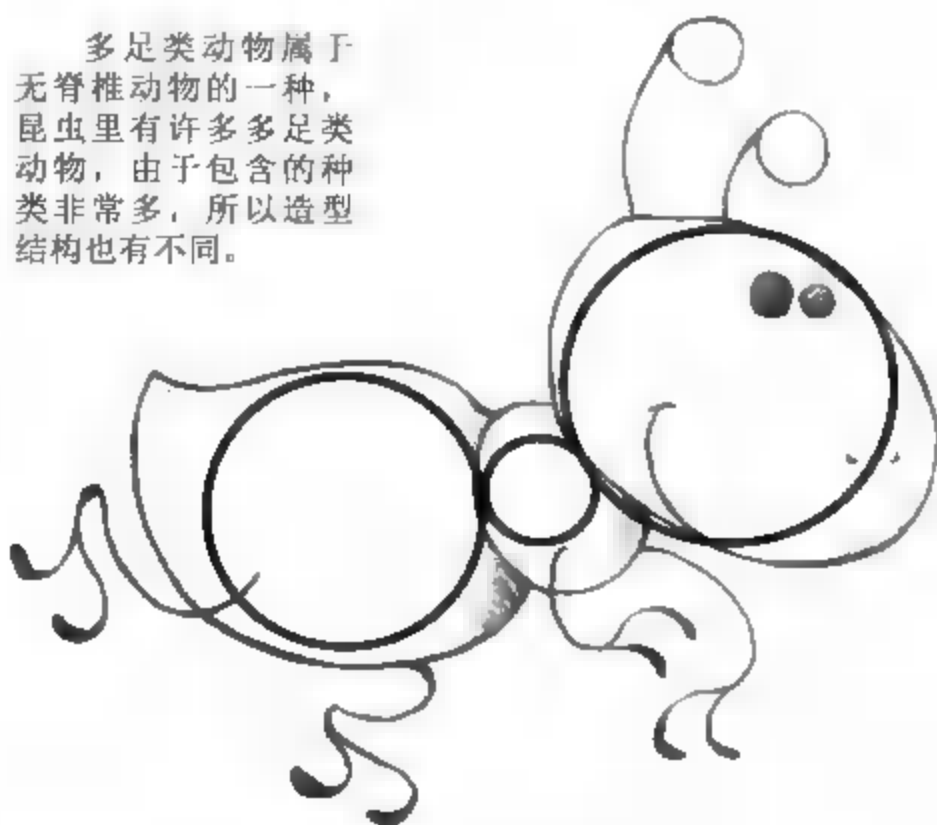
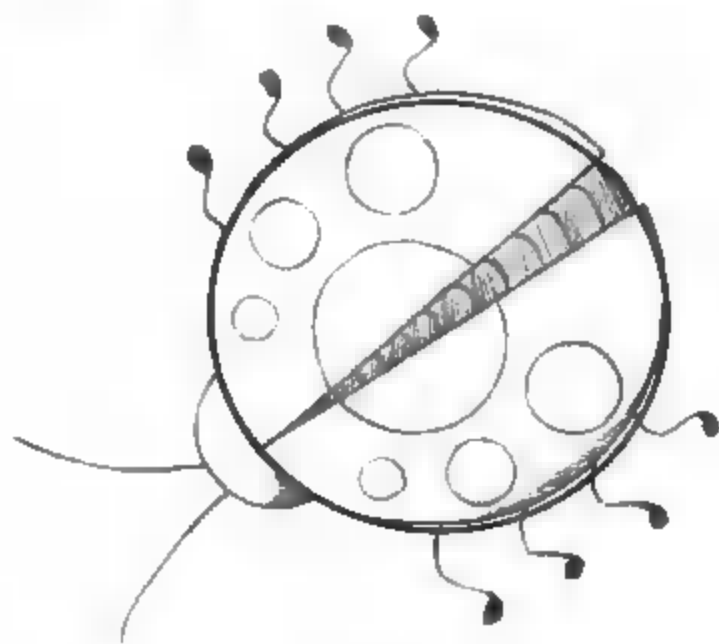
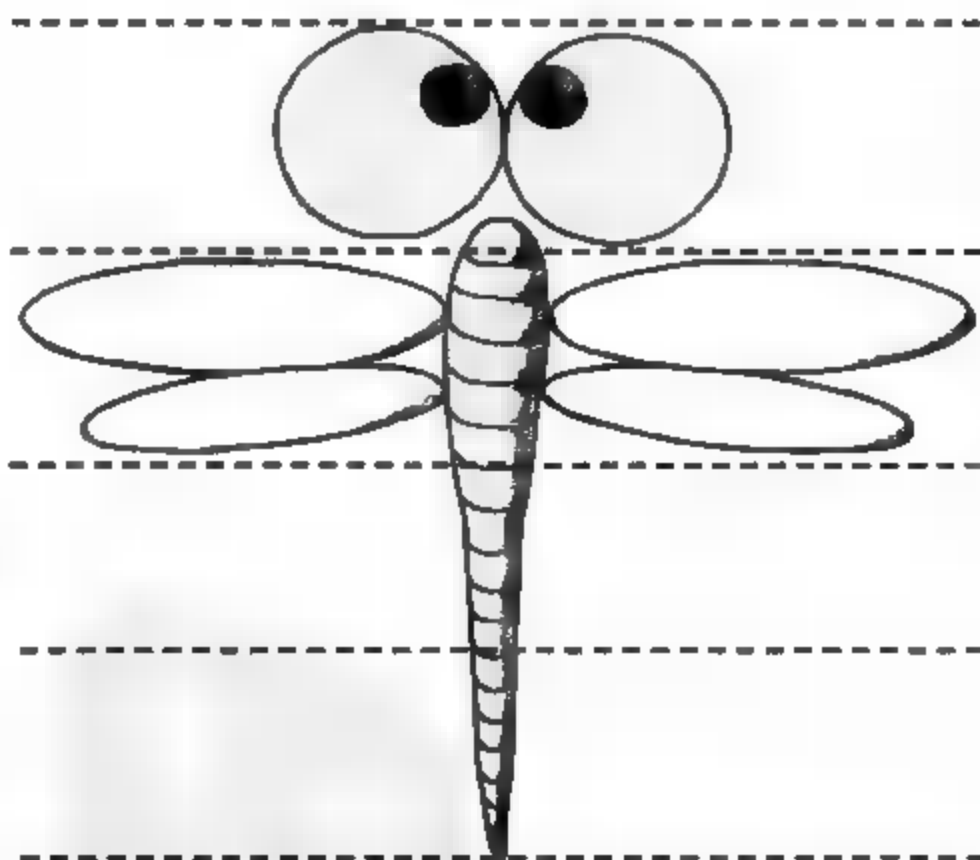
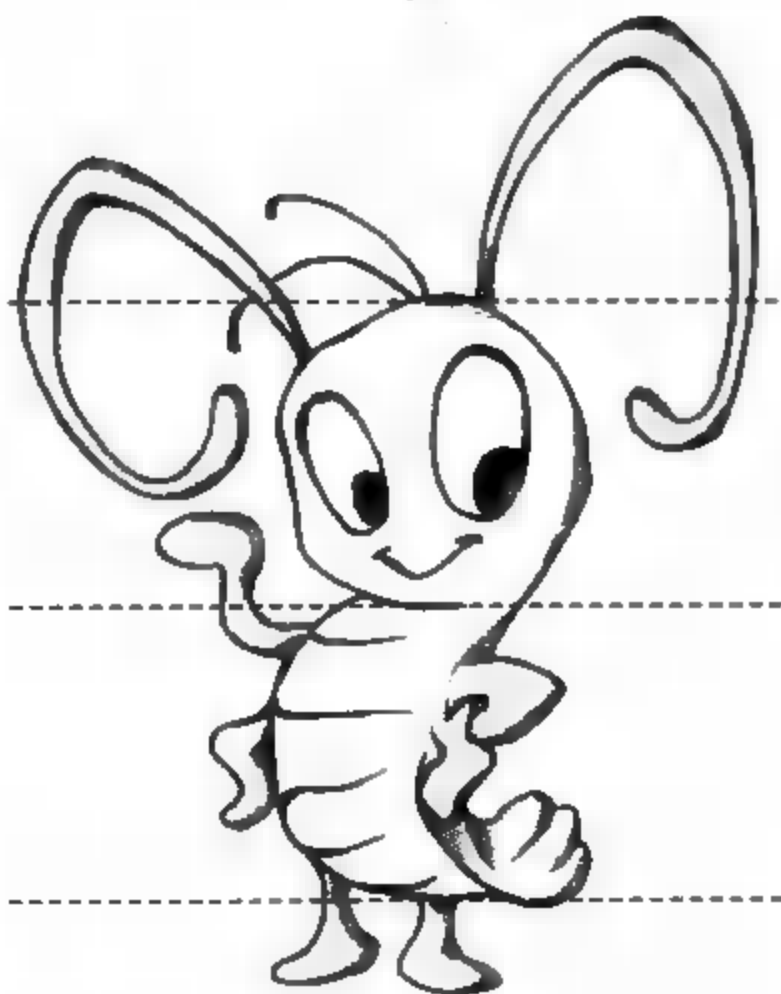
而对于完全没有任何足的爬行类动物来说，身体结构更加简单，当它们直立起来时，以三头到四头身的结构比例为主。

鱼类的身体结构多种多样，除了变形后的圆形、三角形，还有其他有趣的图形。

蜗牛的身体形状比较复杂，是软软的长条形，背上背着一个圆形的壳，最主要的是蜗牛的两只眼睛，是从头部延伸出来的两个小圆形。

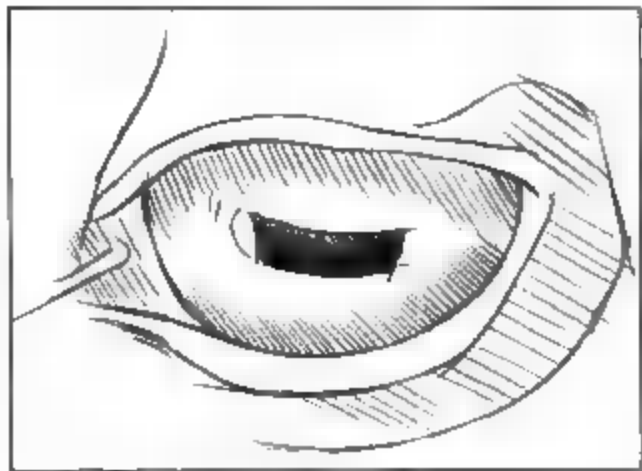
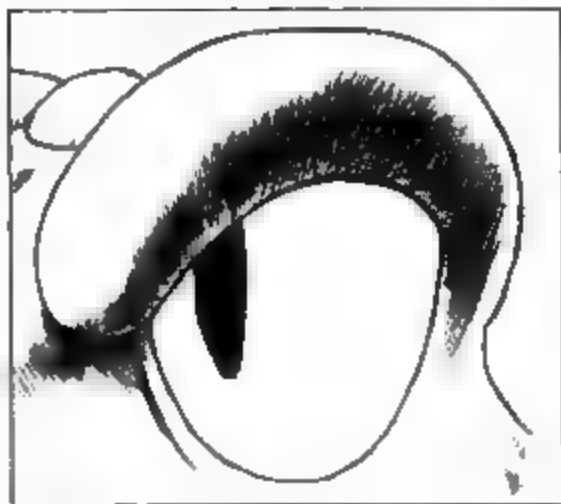
鸟类里的两足动物相对较多，鸡、鸭、鸵鸟、鹦鹉等这类动物都是两足的动物，所以它们的身体结构相差不是太远。

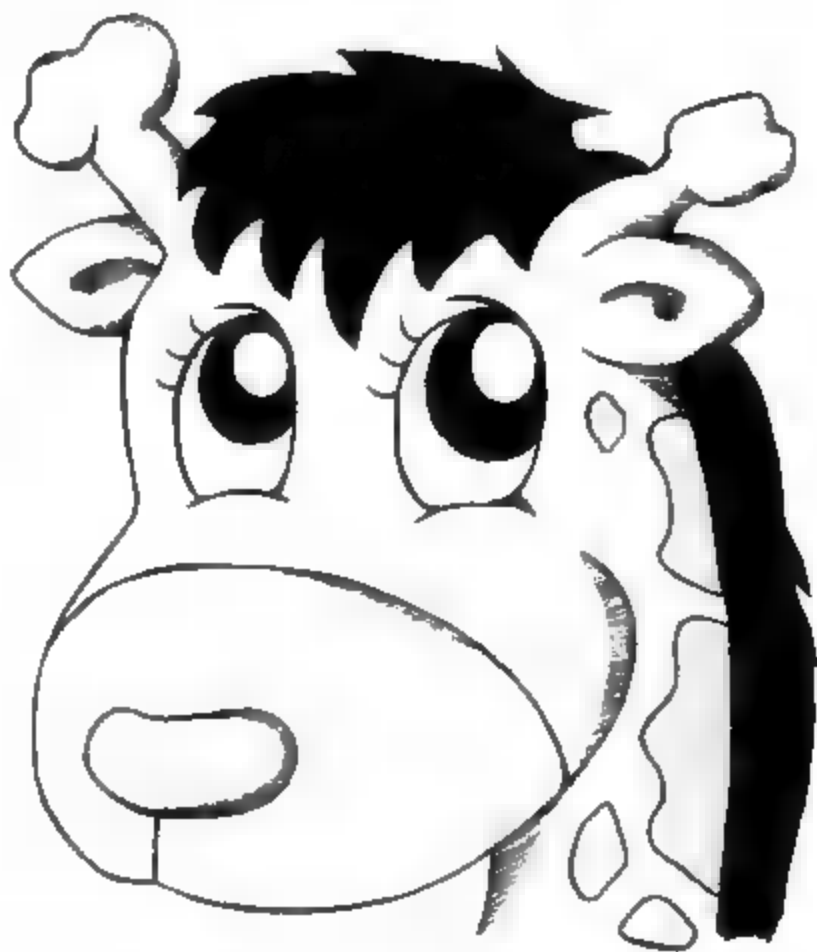
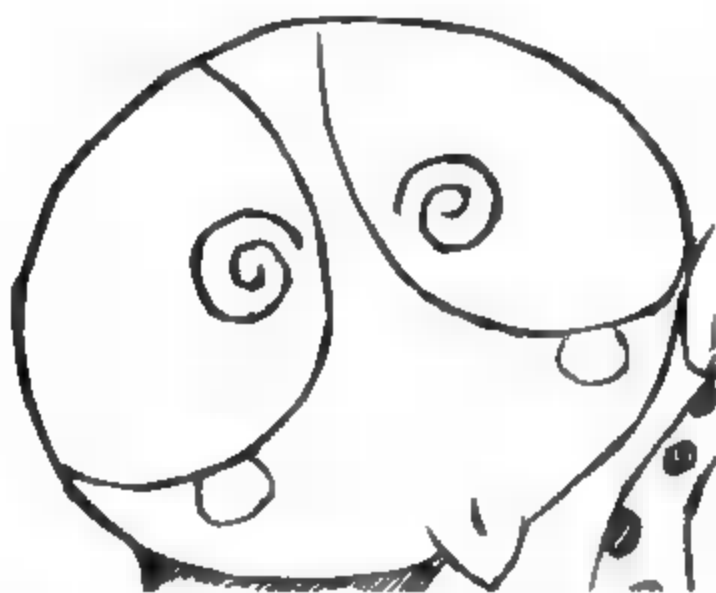
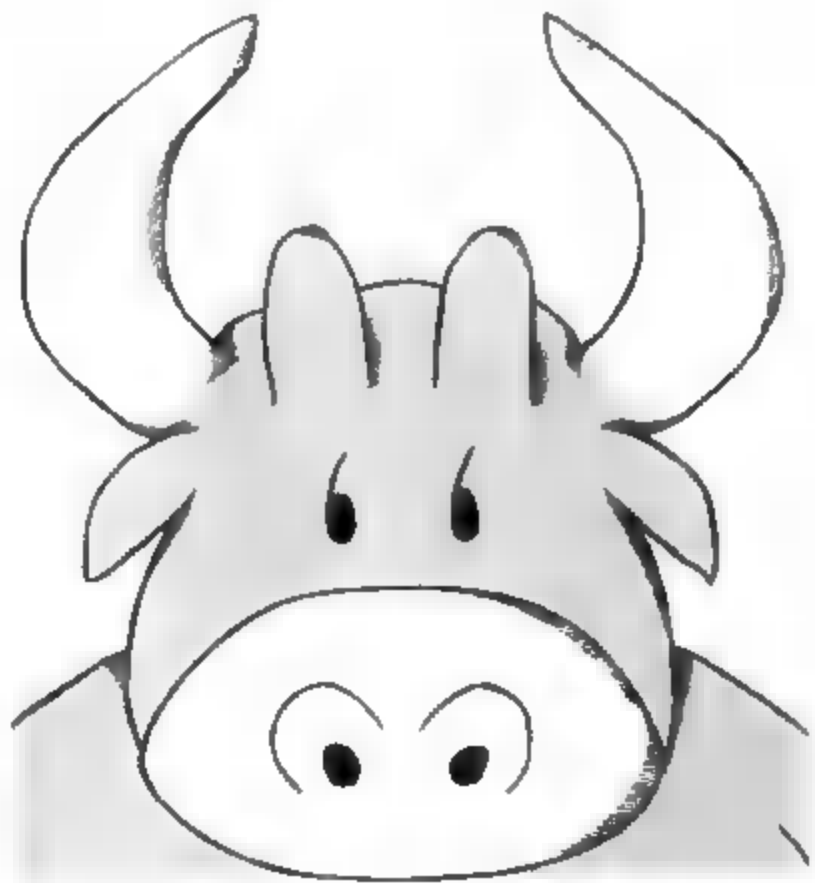
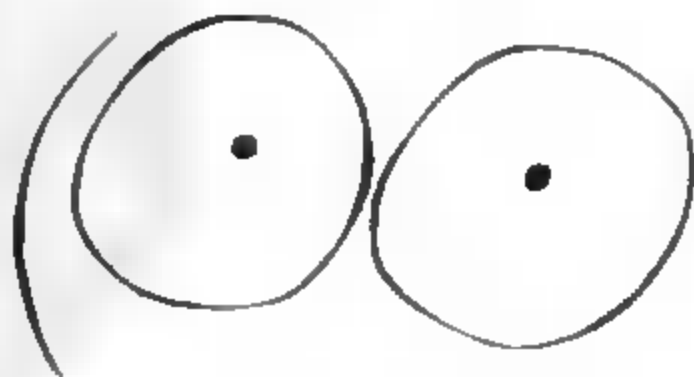
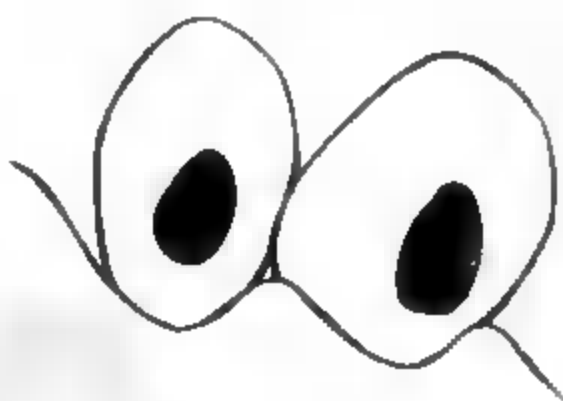
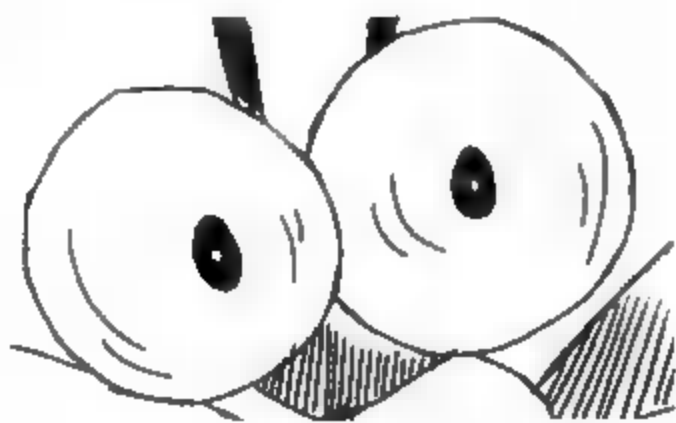
经过Q版变形，两足类动物的小鸡（见右上图），以身体中心为重点，其他部位都可以忽略比例，也可以像鸵鸟那样把两足夸张为许多头身的比例进行表现。

由于观察角度的不同，从背面绘制鹦鹉的比例是以二头身为常见。

动物里最常见的就是四足类动物，可以先用单线和圆形画出四肢的动作、比例，然后刻画出外形轮廓，比如下图中的小鹿是以两头身的身体比例出现的，注意身体的比例指的是骨骼的比例，并不包括动物头顶的犄角和毛发。

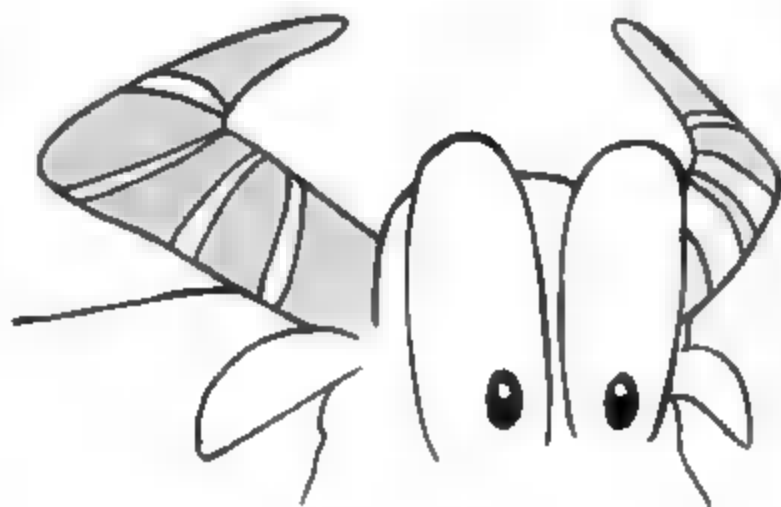
小鹿的身体比例是比较常见的两头身。

下图中的小马是以两头半身的比例出现的，要注意一点是无论四肢怎么活动，它们与身体的连接处是不能变动的，同时四足类动物基本结构包括躯干（胸+腹）、脊柱和四肢。

还有一些身体庞大，但是腿部比较短小的四足动物，比如左图中的恐龙，这类动物的身体比例是以三头半为主。

即使是同一种四足动物，经过Q版的变形设计后，也会有不同的头身比例，那么，这一种动物也会带给我们不同的造型感觉。

多足类动物属于无脊椎动物的一种，昆虫里有许多多足类动物，由于包含的种类非常多，所以造型结构也有不同。

这些动物虽然身上长着很多腿，但是有时绘画并不是以它们的腿部为主，甚至会弱化，它们的身体结构相对无足动物比较复杂，但又比四足动物简单。

把动物Q版化了以后，使动物的个性特征更加突出，蜻蜓的身体比例出现了四头身，而对于拟人化的Q版动物，由于形象略微改变，使它的头部变得明显，就出现了二头身的比例。

Q版动物的眼睛

写实的眼睛与Q版动物的眼睛差异较大，画好写实的眼睛是画好动漫角色眼睛的基础，只有了解了写实眼睛的画法，才能在此基础上很好地表现出动漫角色的眼睛。下面我们通过写实动物与动漫动物的对比来深入了解眼睛的绘制技法。

写实型动物眼睛

变形后动物眼睛

动物的眼睛都具有自身的特点，在绘制时注意两只眼睛之间的距离。

蜻蜓的眼睛是由许多复眼组成的，在这里突出了蜻蜓眼睛的比例，对它的眼睛进行夸大。

在绘制Q版动物眼睛时，注意动物的眼眶多以椭圆形、圆形和三角形来表现，而眼球也进行了较为夸张的变形，比如变形成逗号、原点、线条等，既简单又能准确地表现出动物的表情。

愤怒的眼神

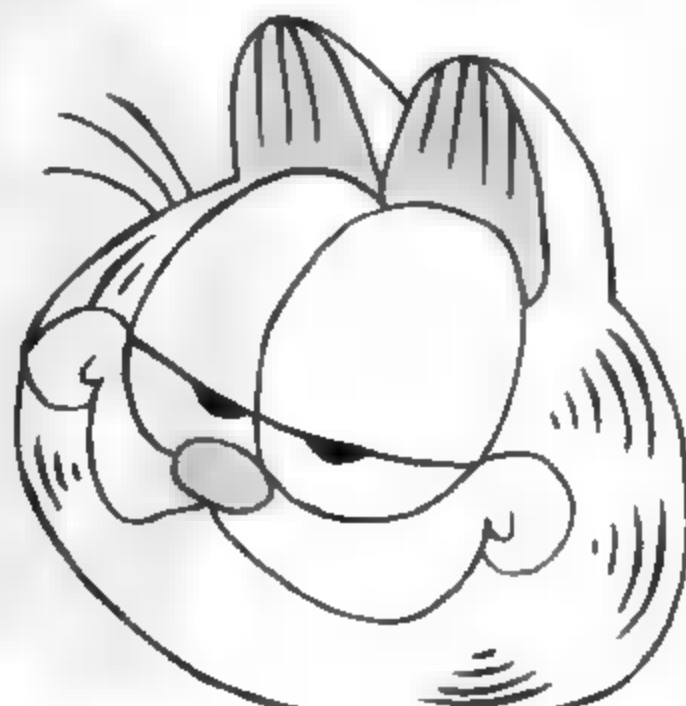
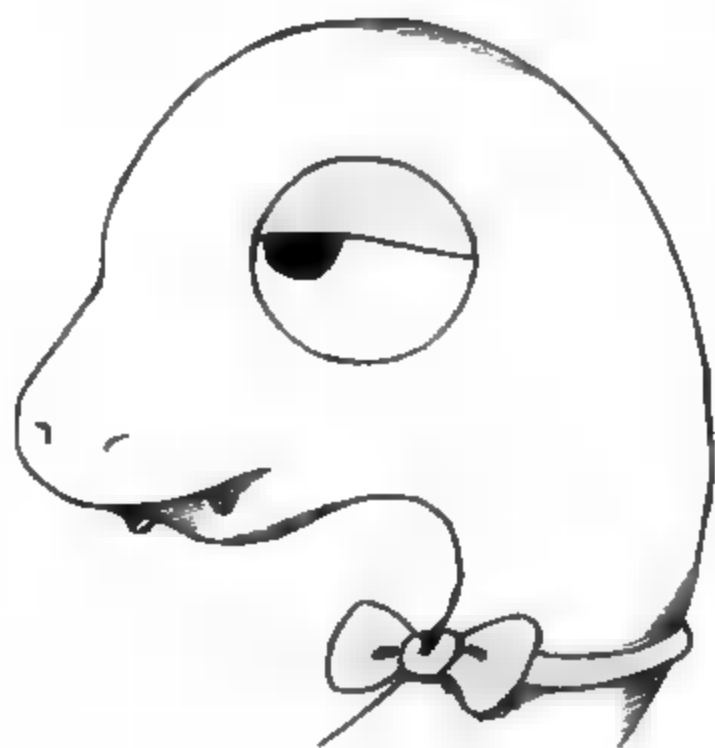
动物与人类一样，也拥有不同的眼神，这些不同类型的眼神都是体现不同表情的一种方式，有些眼神比较狡猾凶恶，也有一些眼神充满童趣。另外对动物眼神的诠释也可以依据动物本身的特性。

惊讶的眼神

悲哀的眼神

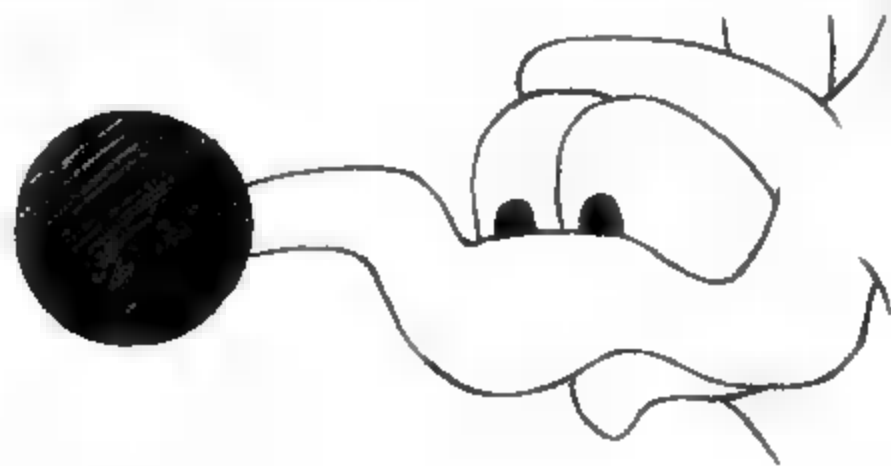
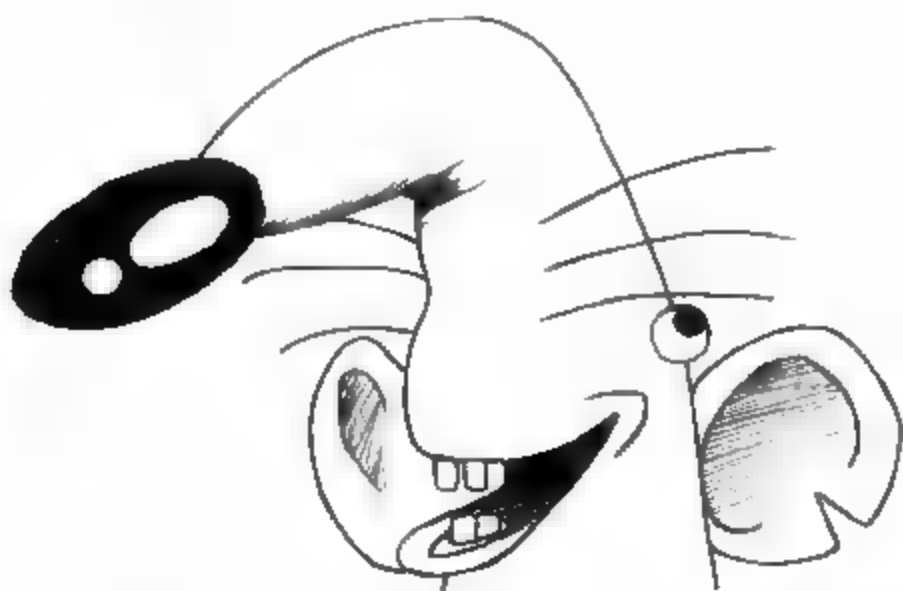
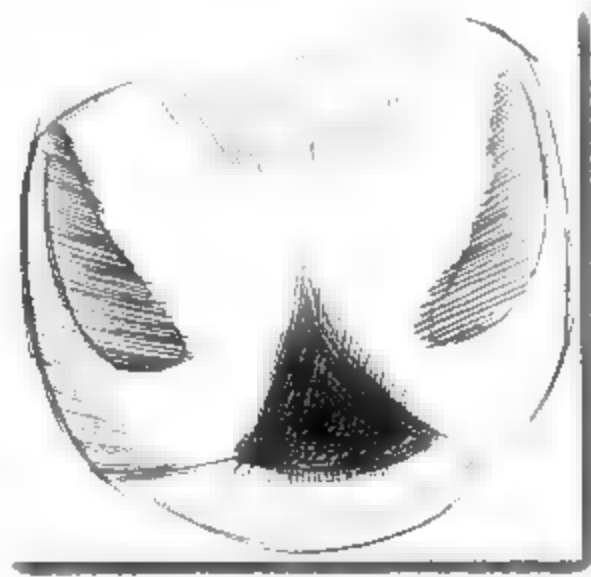
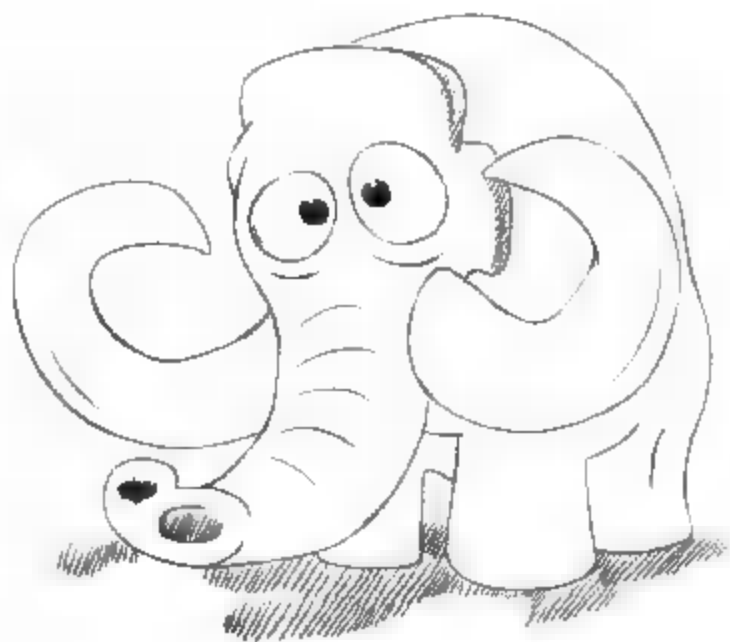
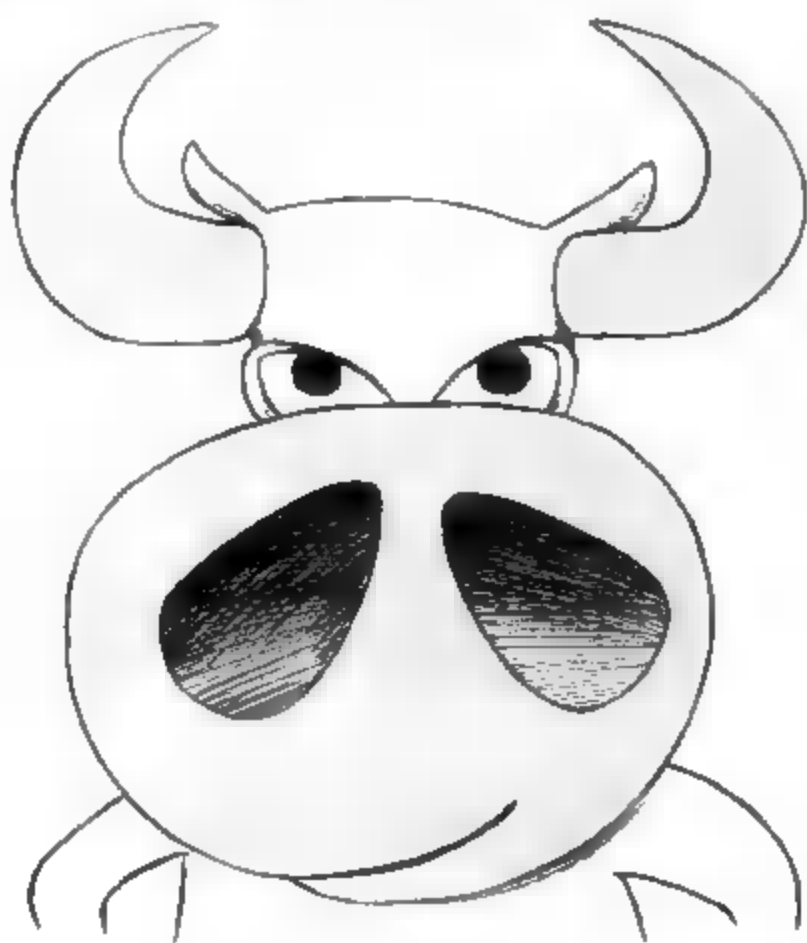
贪婪的眼神

怀疑的眼神

迷茫的眼神

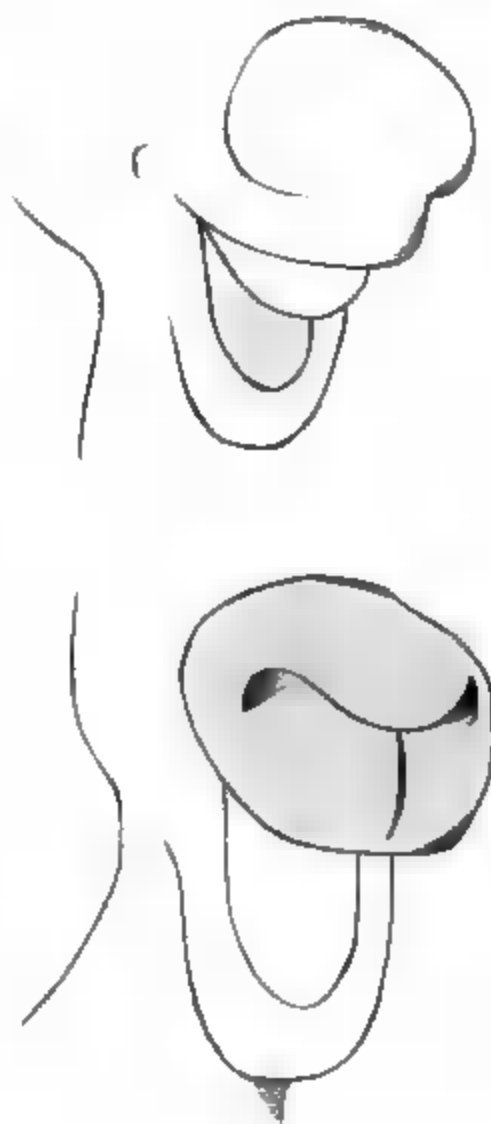
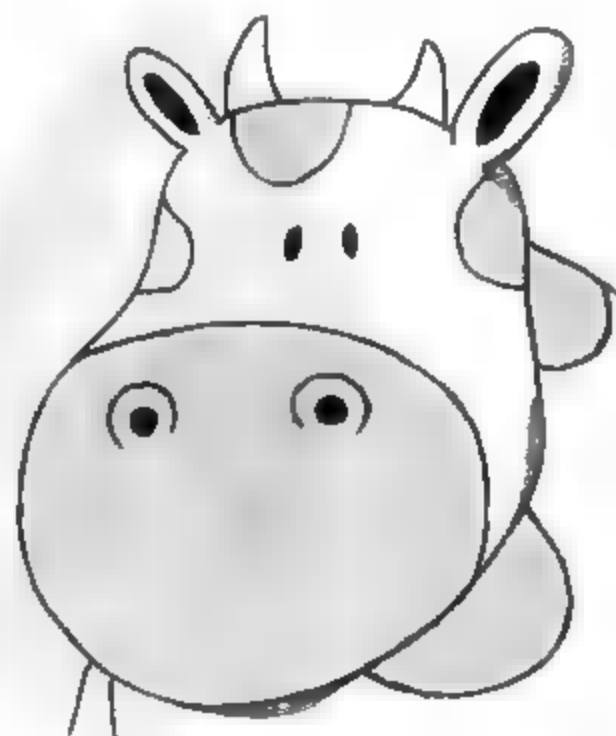
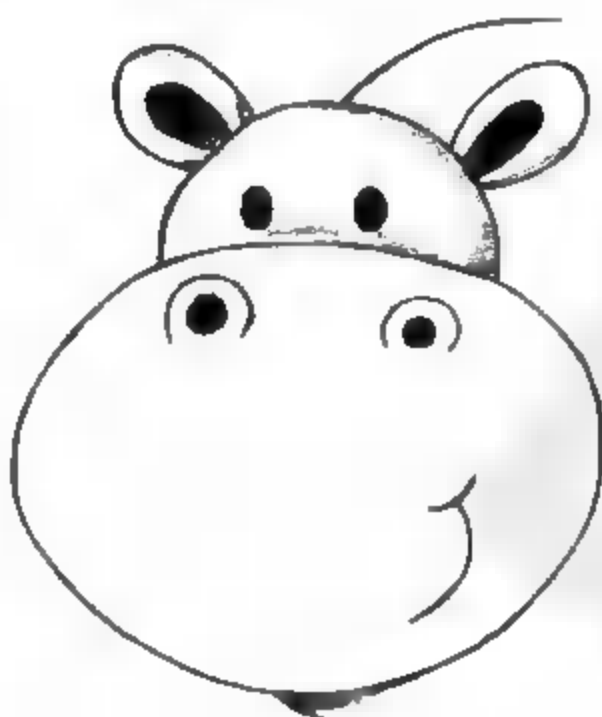
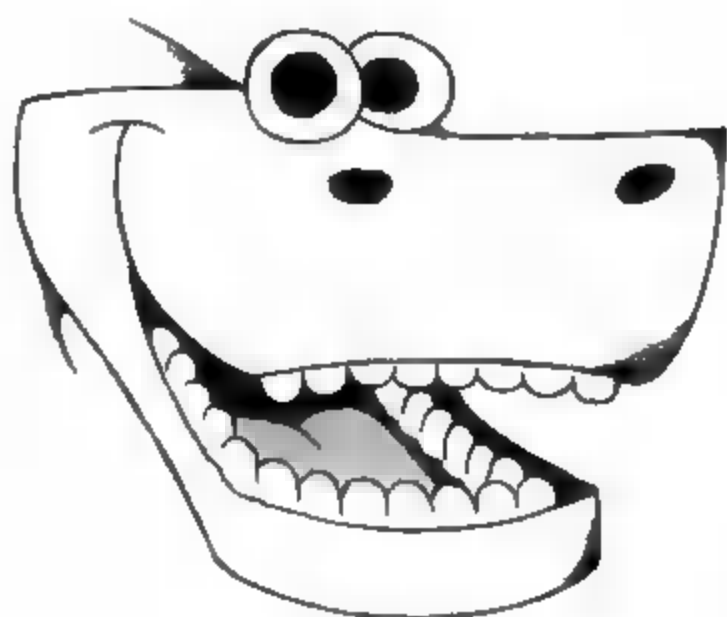
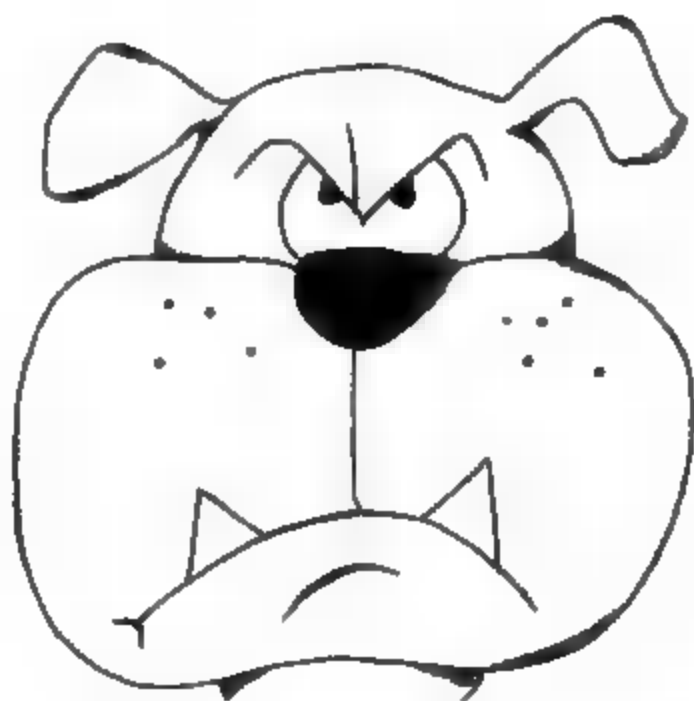
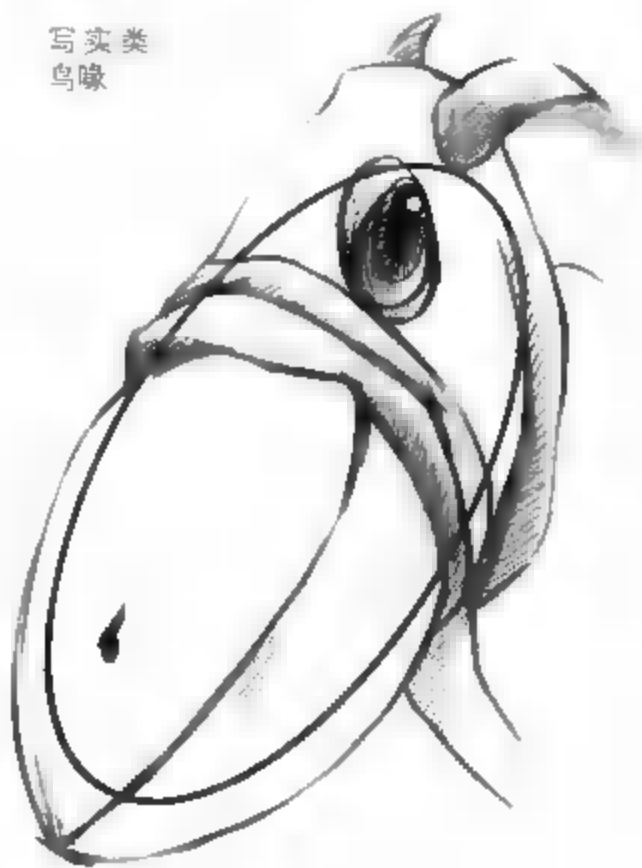
慵懒的眼神

Q版动物的鼻子

Q版动物的鼻子和嘴巴经常是连在一起的，动物鼻子的形状与写实的鼻子区别还是很大的，最常见的一种表现手法就是把鼻子弱化，在表现动物头部的时候，根据动物原来鼻子的形状把它变形成为一个简单的形状，虽然形状简单，但却不可没有。

写实鼻子的绘画过程较复杂，而Q版动物的鼻子则较简单。动漫中有一种手法就是把写实类动物的鼻子进行变形，这种绘制方法并不像前面提到的弱化鼻子，而是使鼻子保持原有的形状，在此基础上进行了一些夸张，比如下图中的老虎和老鼠，本来这类动物的鼻子造型不明显，我们对鼻子进行了适当的变形，既保留了动物原来鼻子的特点，又运用夸张的手法让它们的鼻子更有趣更可爱。

鼻子的强调

在绘制动漫动物的鼻子时，要根据动物的不同特点来进行，在绘画时可以采用夸张的表现手法。当然也要符合动物鼻子的结构造型而进行夸大，比如大象、牛，现实生活中这些动物的鼻子就较为明显，所以可以充分抓住这个特点，进行创作。

Q版动物的嘴巴

食草动物的嘴巴

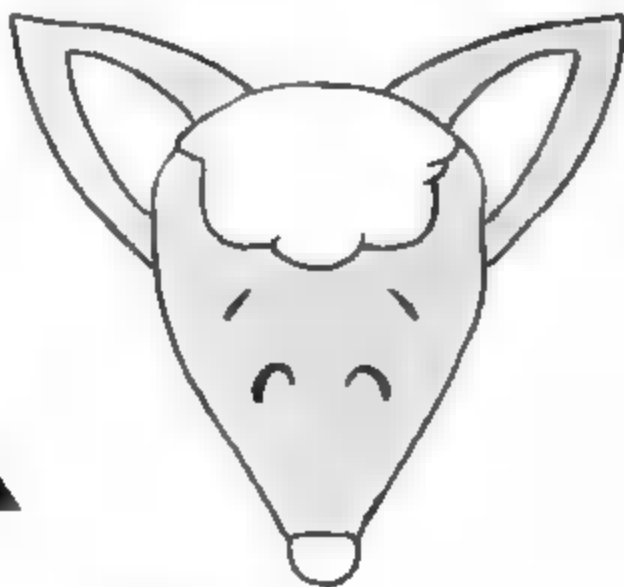
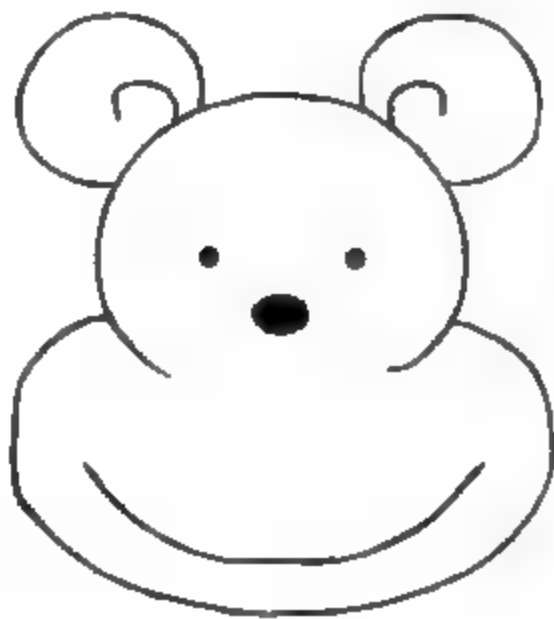
食草动物，顾名思义就是以草类植物为食物的动物，这类动物有很多种，常见的有马、牛、兔子等等。

因为食草动物的嘴巴并没有什么尖牙类的特点，所以我们在对食草动物嘴巴进行变形的时候，可以适当地将其弱化成为一个符号或是一根线条，甚至也可以没有。

食肉动物的嘴巴形态不一，但是牙齿都非常尖利，因为它们要用牙齿对食物进行撕咬，同时它们的嘴巴也是保护自己的武器，所以食肉动物的嘴巴都比较大，比较明显。

食肉动物的种类比较多，最常见的有猫、狗、蛇、鲨鱼，以及远古时代的恐龙等。

写实类
鸟喙
所有卡通造型的鸟喙，都可以归纳为一个基本形态或模式。这样，即使几个人同画一个角色，也比较容易使形象统一。
Q版化鸟喙
变形后的鸟喙基本形状都是一个三角形，只不过大小有些变化。

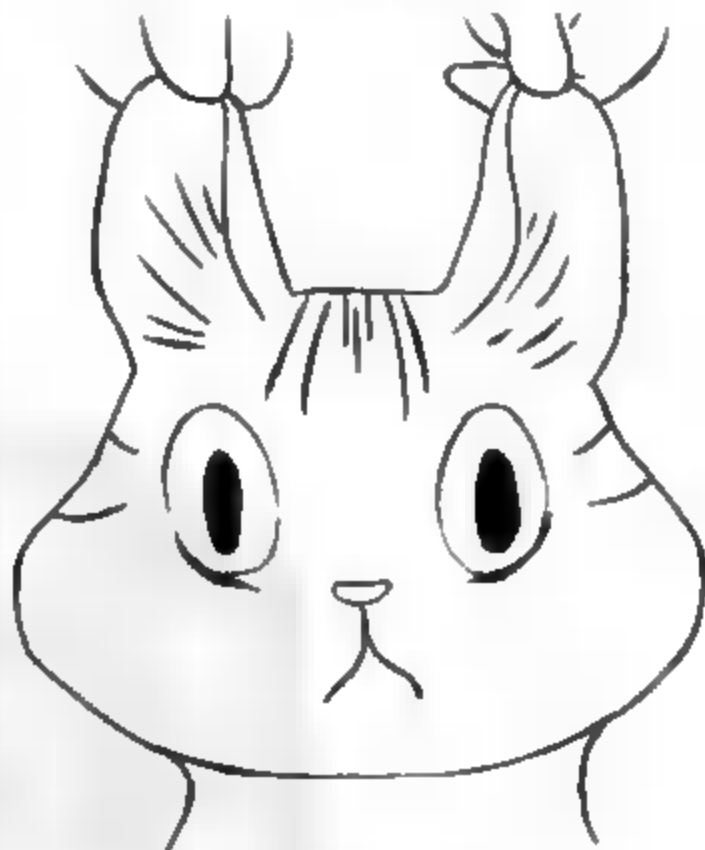
Q版动物的耳朵

写实版的动物耳朵比较复杂，因为它不像人类的耳朵那么光滑，总是带有一些绒毛或是一层厚厚的表皮，在绘制Q版动物的耳朵时，就可以简单化，只需要勾勒出动物耳朵自身的形状即可。

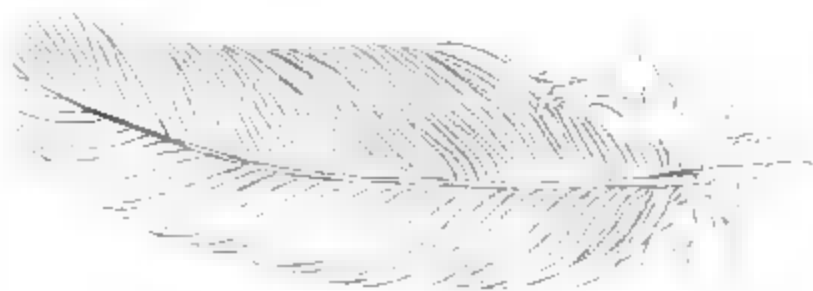
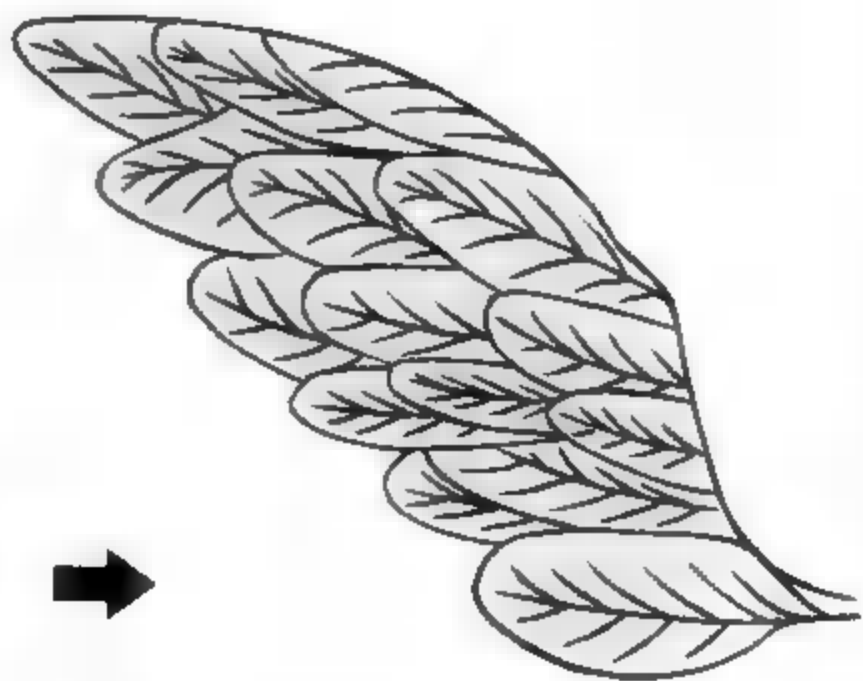
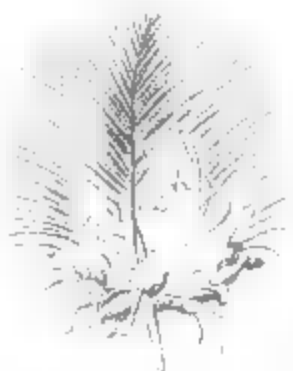
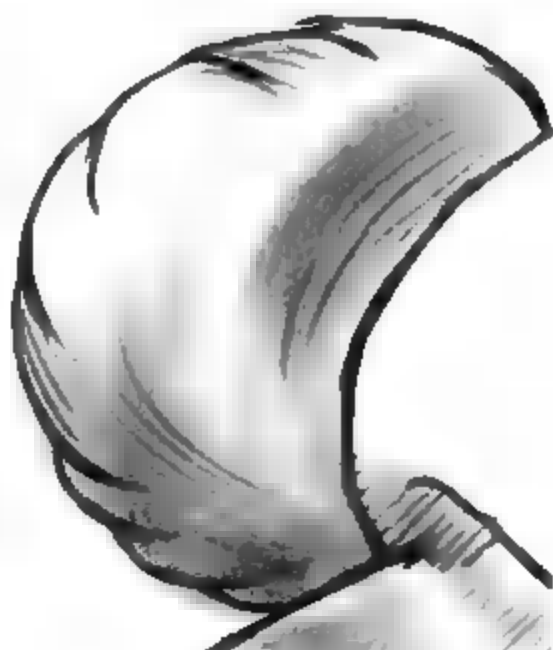
三角形

圆形

椭圆形

小松鼠

小羊

小兔子

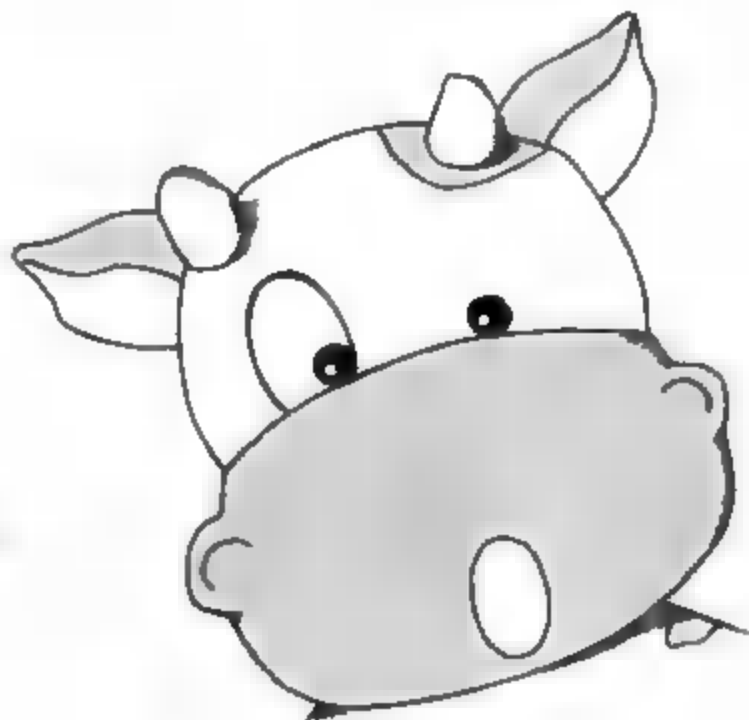
耳朵的添加看似简单，作用也很重要，比如上图中的3只小动物，虽然都是同一只小猫咪，但是对耳朵的形状进行改变后，小猫咪也变身成了其他小动物。

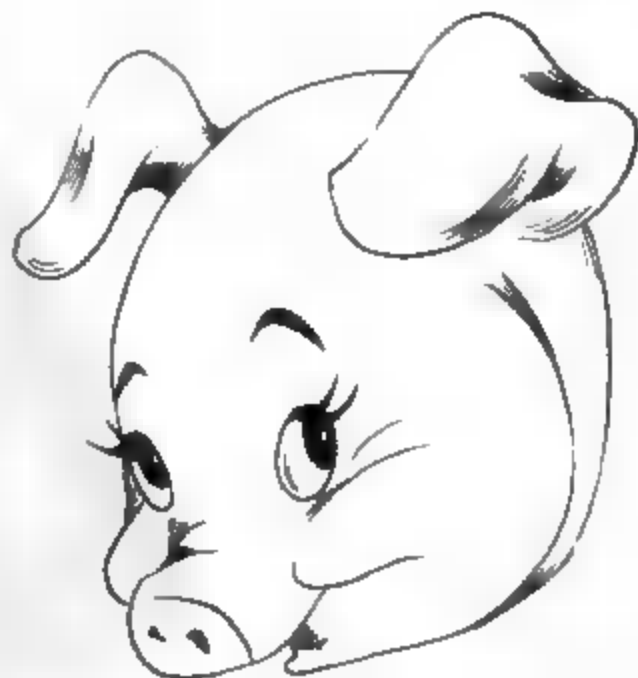
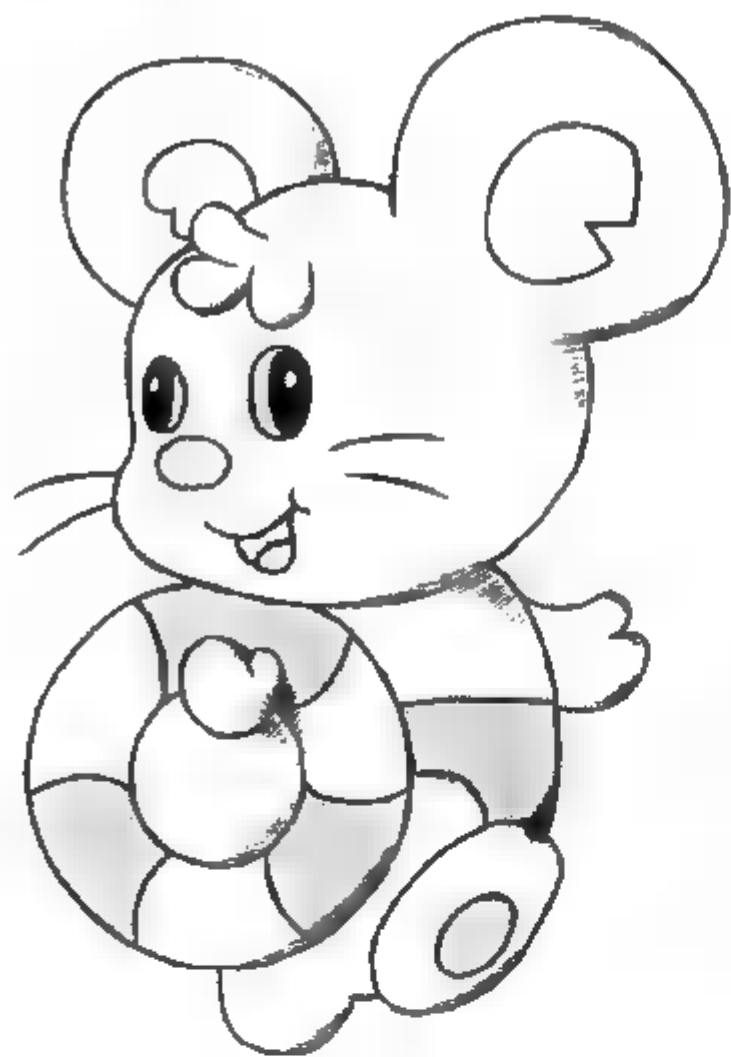
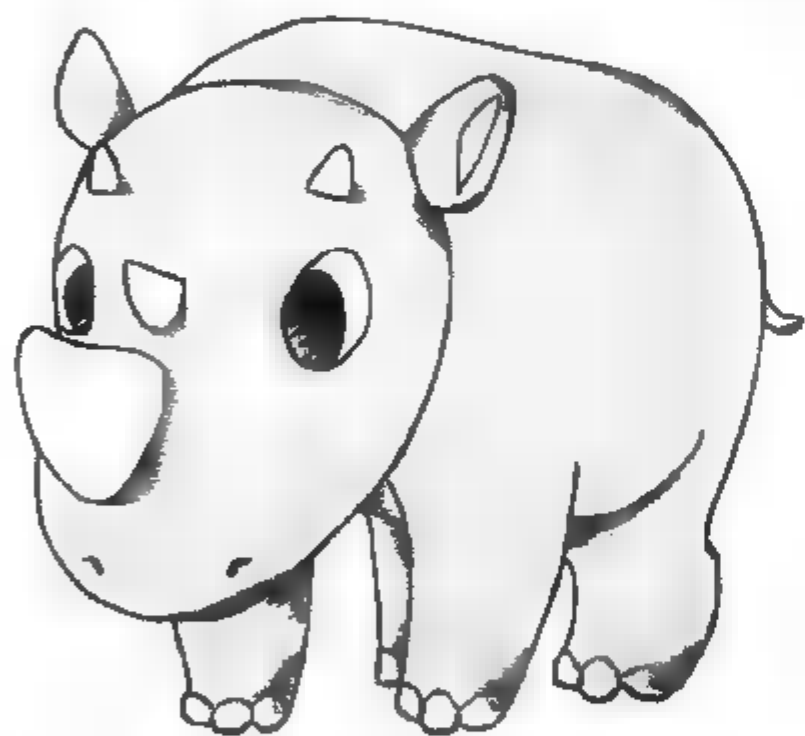
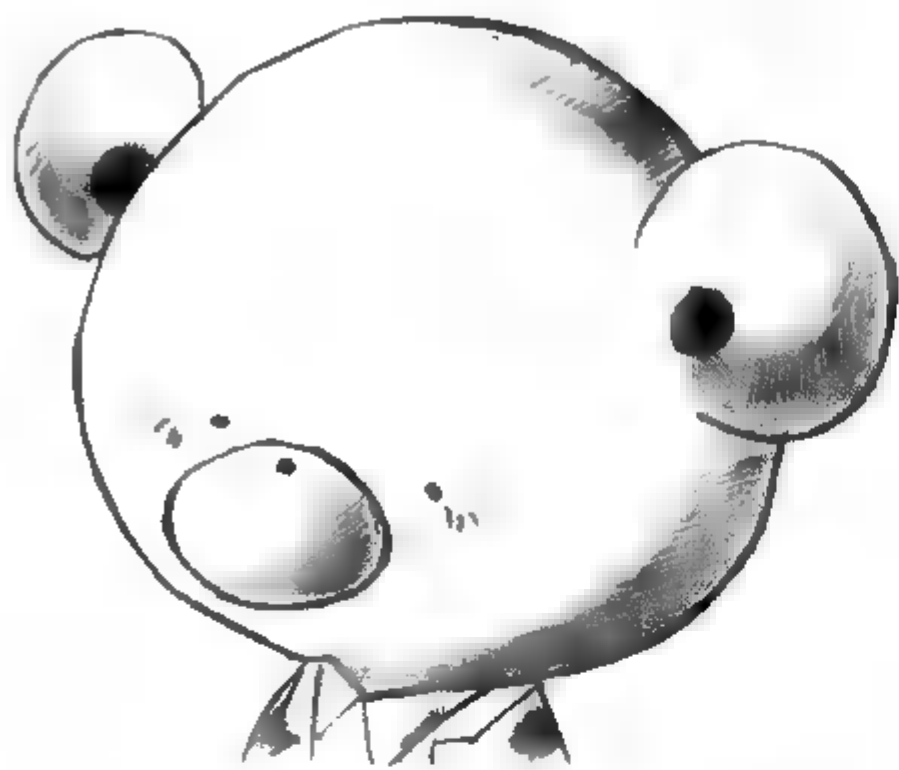
Q版动物的毛发

要真实地表现动物的皮毛，先要了解毛发的生长方向。基本上毛发是按照从头部到脚部的方向生长的，某些地方的毛发会突然改变生长方向，形成毛旋或分界线，然后又继续以正常方向生长。由于动物的种类不同，个体毛旋的生长部位也不同。

不同毛发的尾巴类型

在对Q版动物的毛发进行绘制时，如果动物身上的毛发非常多而厚重，并不需要仔细地把每一根毛发都刻画出来，这时就可以对动物毛发进行概括，只需要勾勒出毛发生长的外轮廓就可以了。

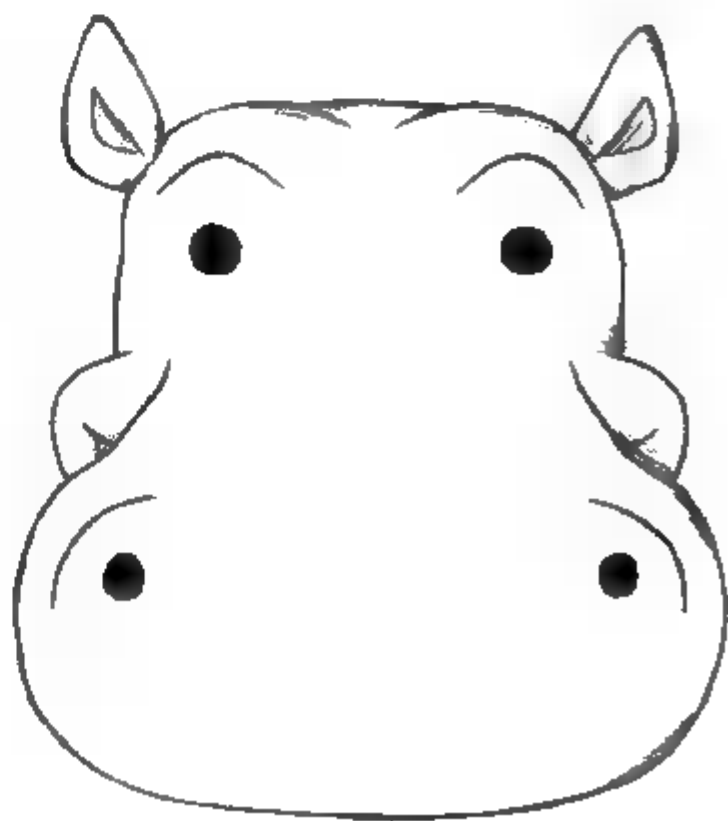
Q版动物的表情

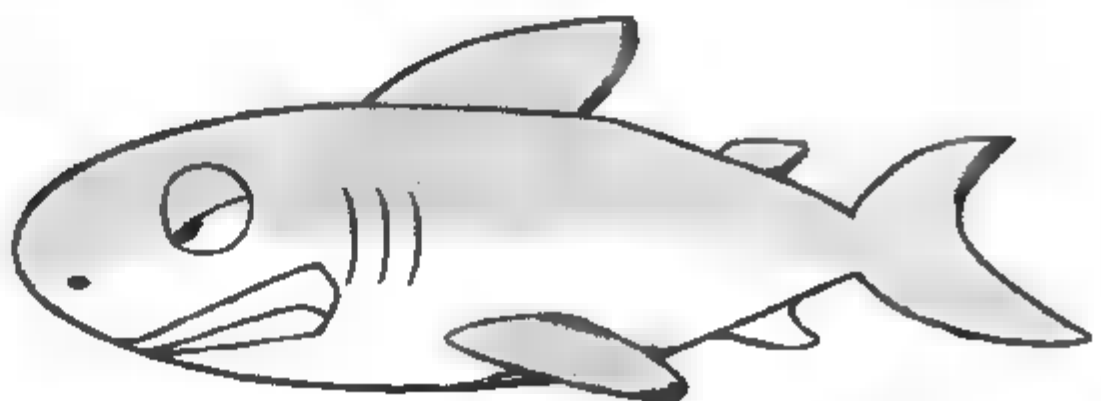
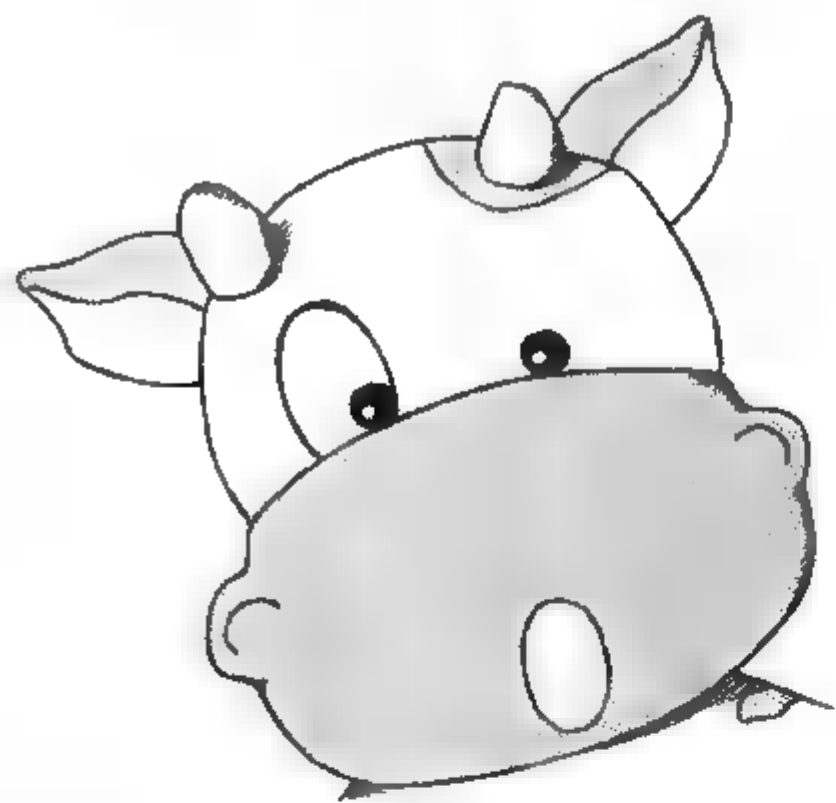
动物都是有灵性的，它们也会有属于自己的情绪和想法，并且随着环境和心情的变化，动物脸上也会出现不同的表情特征，本节我们一起来学习动物表情的绘制。

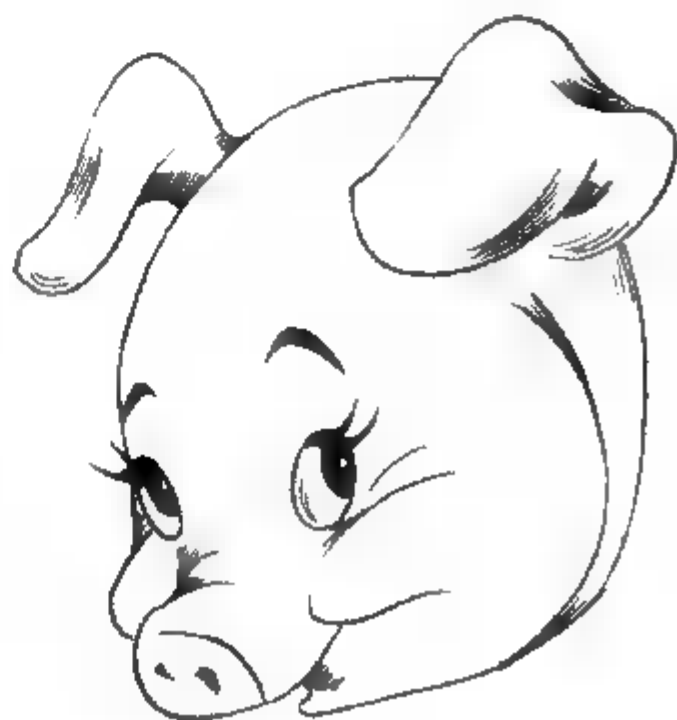
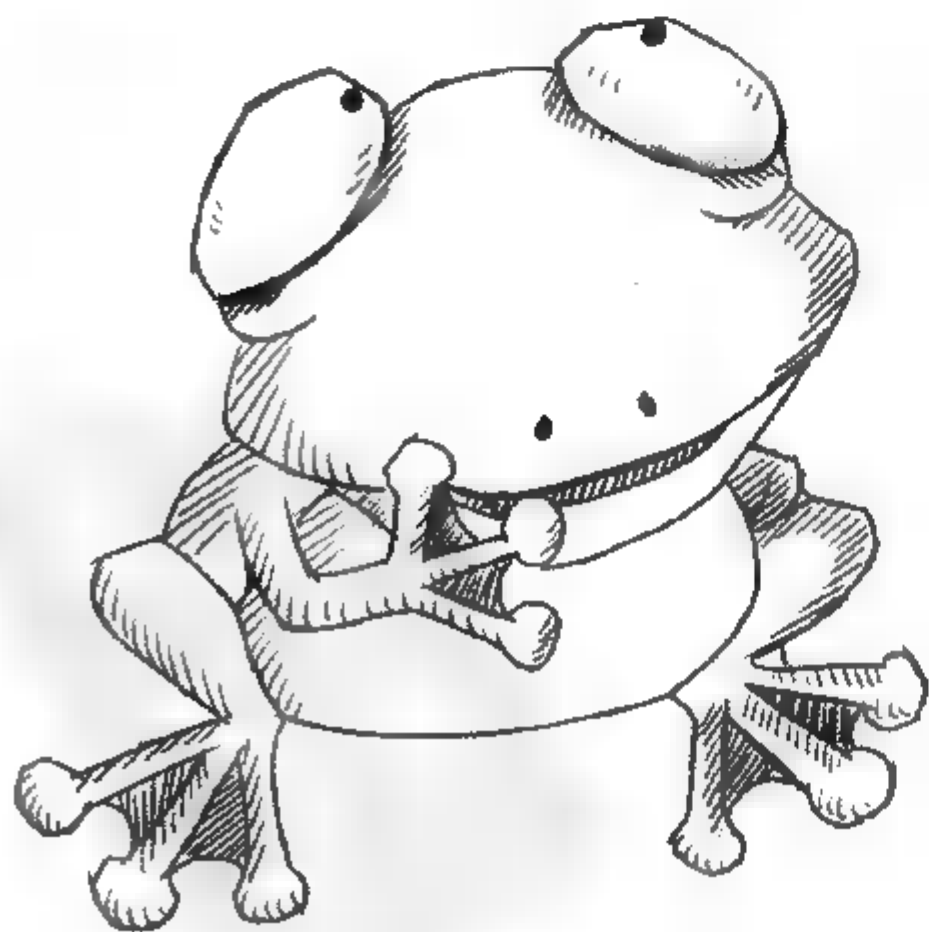
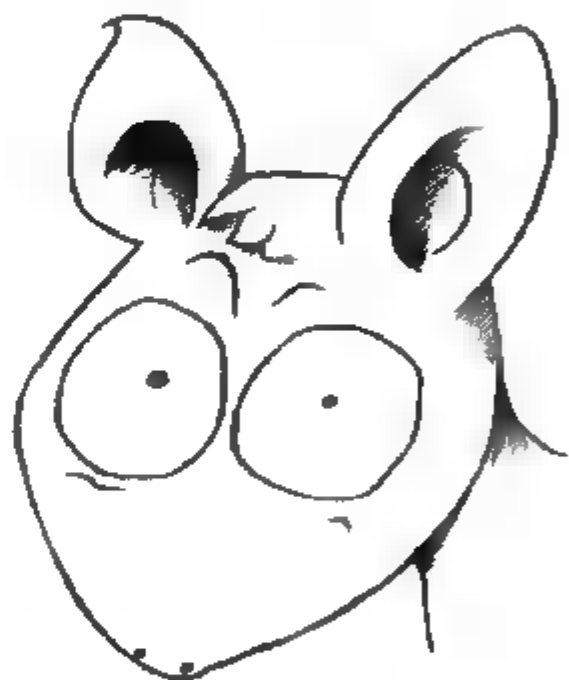
悲伤表情

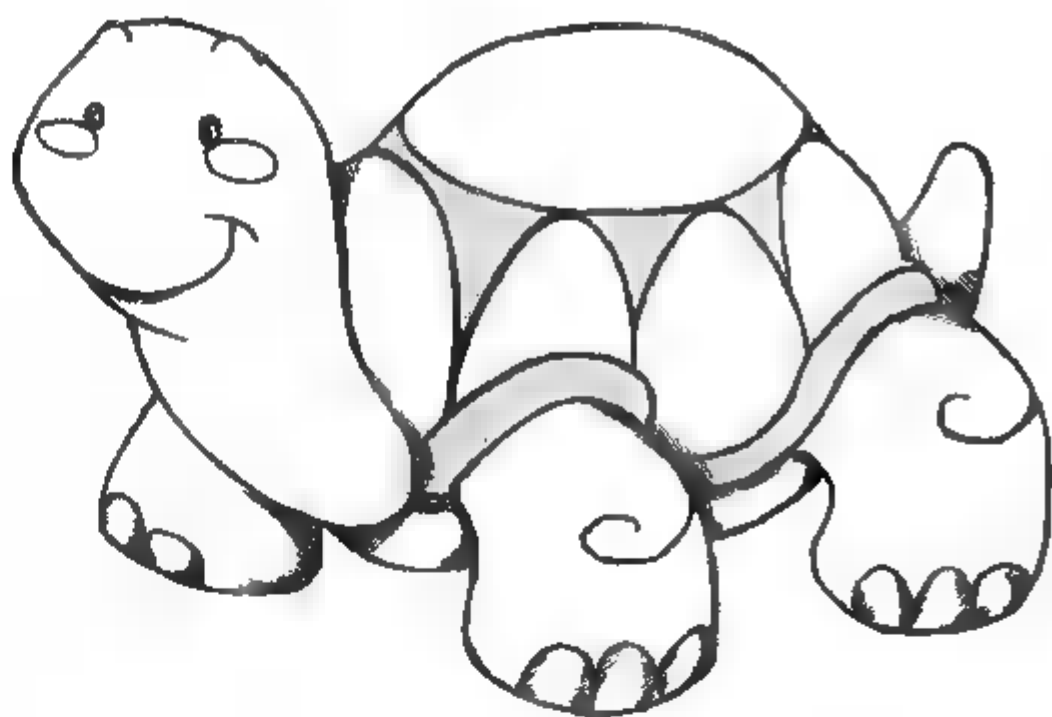
怀疑表情

害羞表情

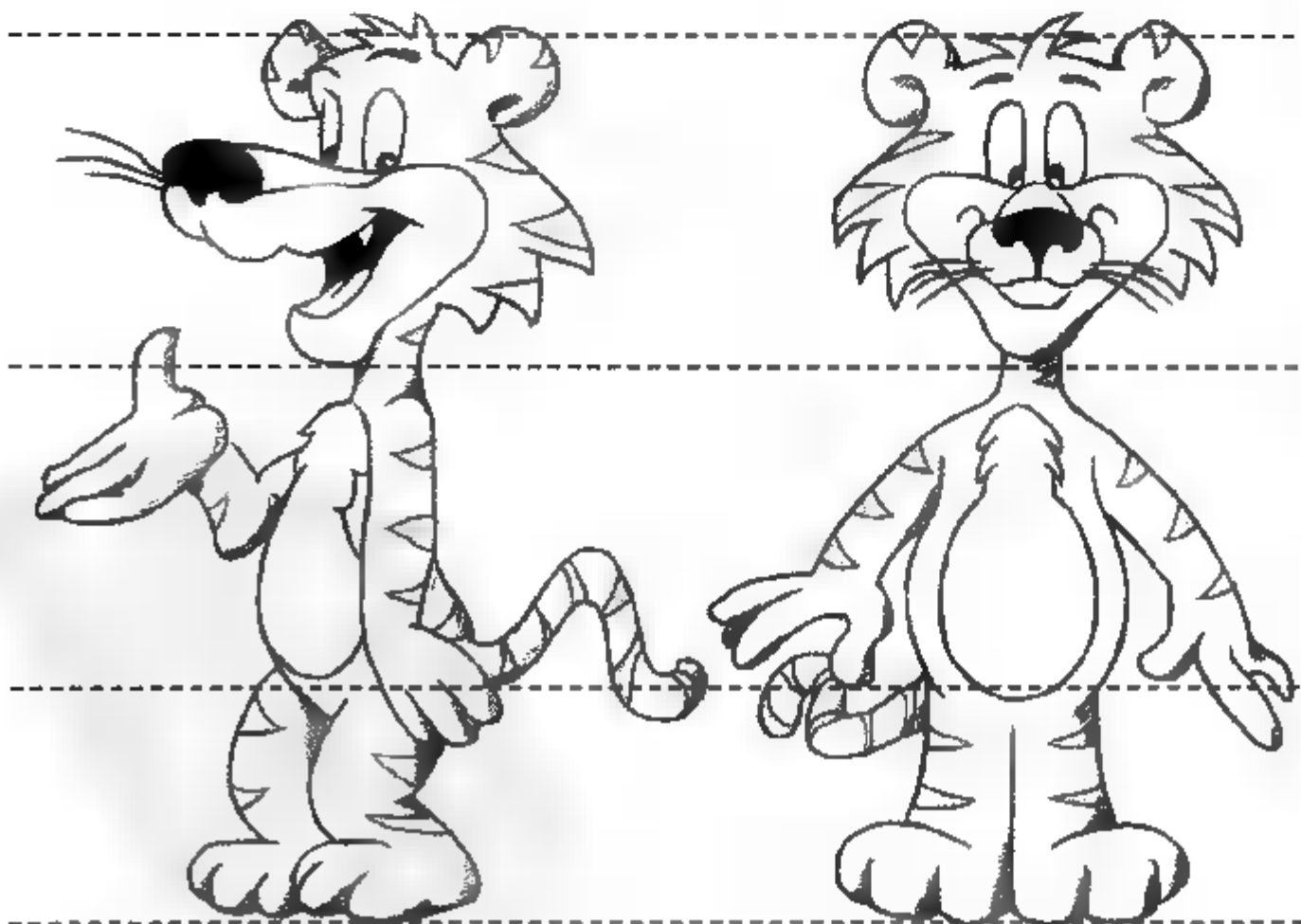
在绘制动物的表情时，可以先观察人类的面部表情，以此作为依据。

动物的正面情绪也和人类一样，有乐观、感恩、向上、自爱、自信，总之就是积极向上，而在正面情绪中最难控制的就是开心的大笑，因为这种表情下的五官都进行了充分的扩展，五官会显得很大，在有限的区域中绘制面积变大。

在绘制正常表情的时候，要注意角色的五官变化。

一个表情的产生除了五官的位置发生变化外，头部动态也是决定人物表情的重要一项。下图中豹子头部微低，且角度基本为正视，这就使动物的“普通”表情更加突出了。

焦虑、紧张、愤怒、沮丧、悲伤和痛苦等消极的情绪都是负面情绪。

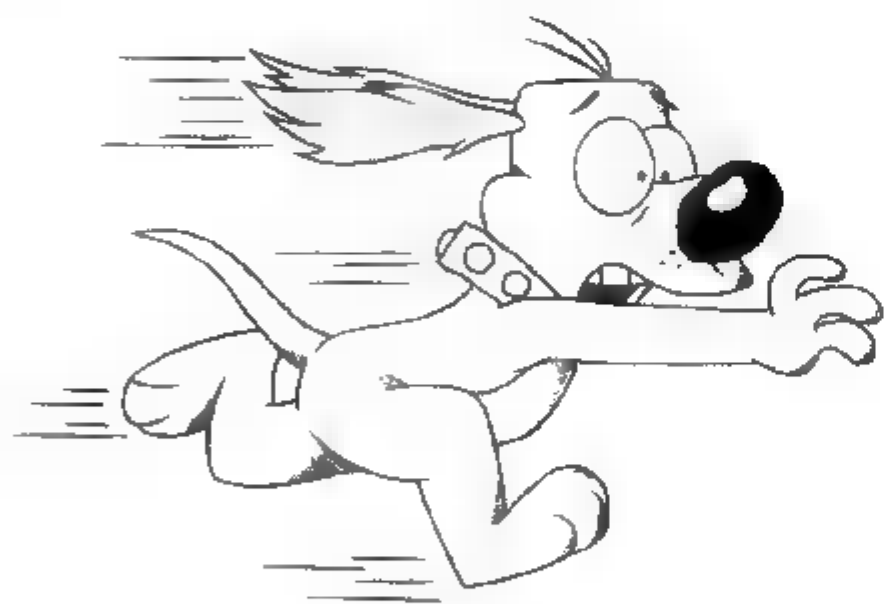
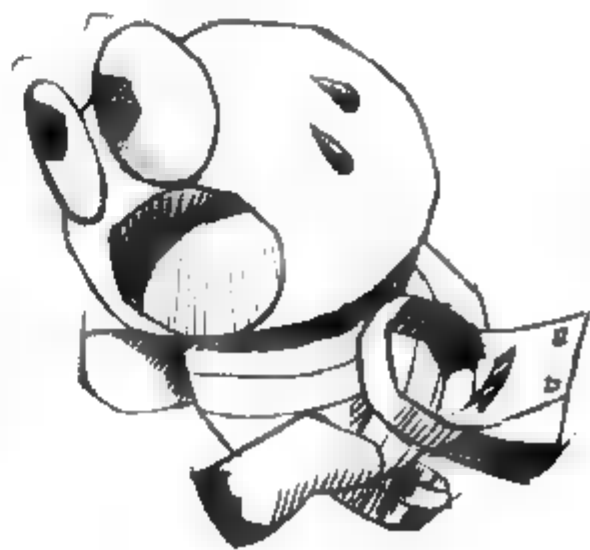
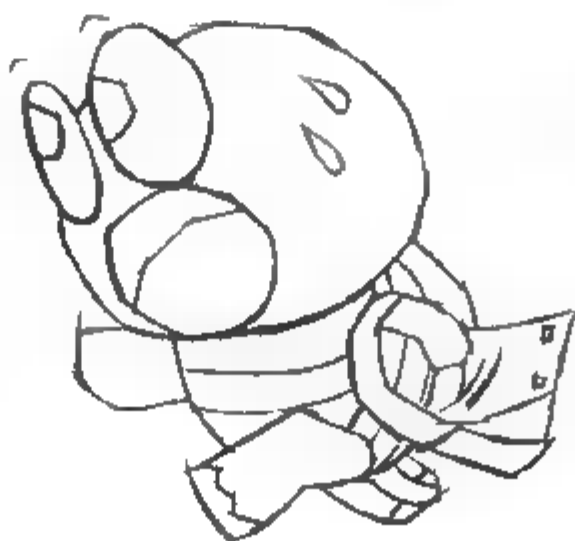
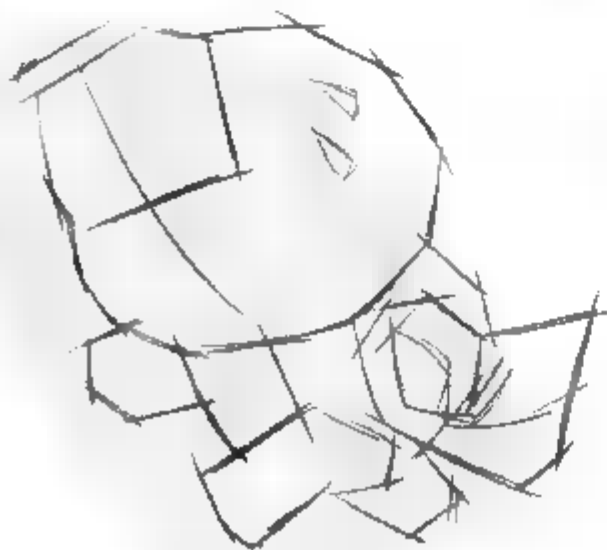
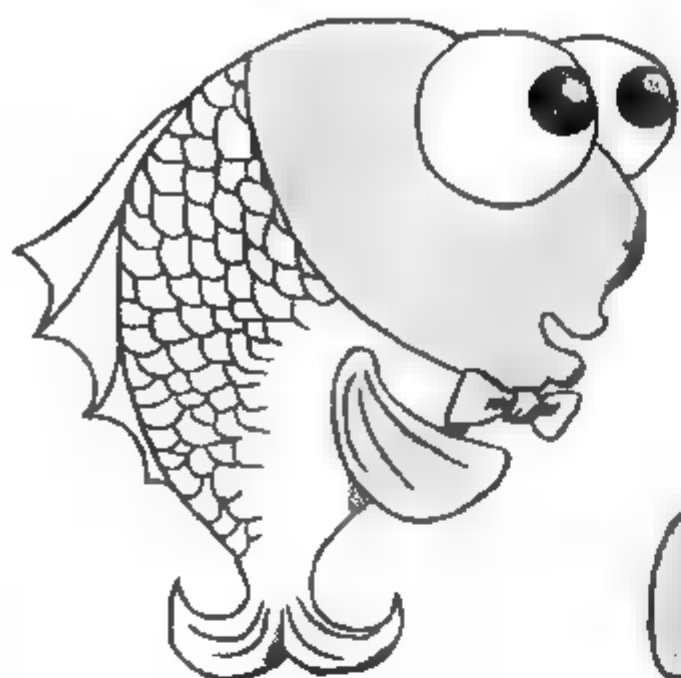
负面情绪中有的也不是很强烈，在画面表现中以眼睛的变化为主。如鄙视、不屑、傲慢等。初学者可以多学习成熟作品中的五官表现样式。

结合前面所讲的内容，我们知道动漫动物的表情是绘画的重点之一。表情刻画到位可以大大增加故事的气氛。

所以除了我们常见的喜怒哀乐，动物们也会有其他更加丰富的表情。

Q版动物的动态

姿态就是外在的身体状态，不同的姿态下，动物根据不同的身体角度和不同的脊椎，形态也是不同的，把动物拟人化后，它们的身体姿态跟随着动作而改变，这样看起来更贴近人类，也更亲近可爱，下图中的鳄鱼、小鸡和小象根据剧情和环境的影响，呈现出不同的动作姿态。

站立姿势是比较常见的姿势，基本上任何动物都会有站立的姿势，有时，不管动物有几条腿，都会把它们拟人化，转变成人类手与脚的形态。

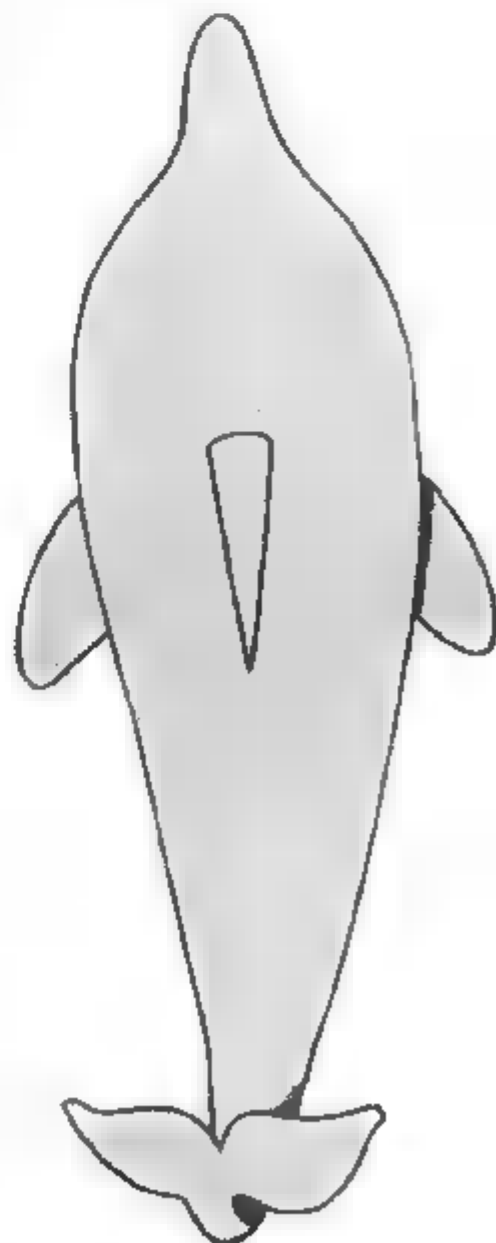
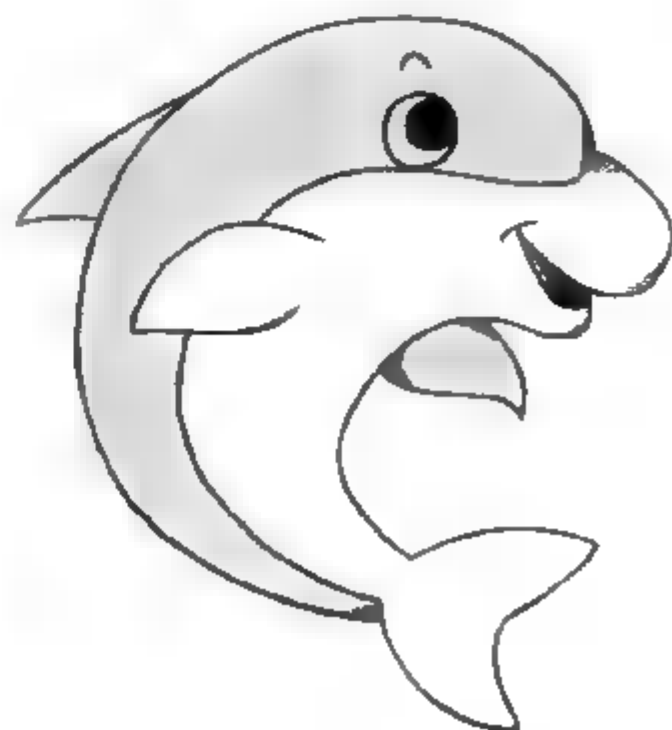
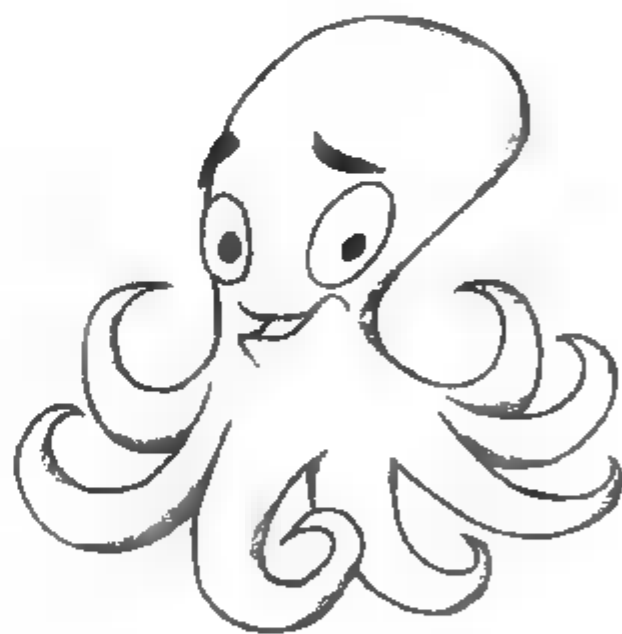
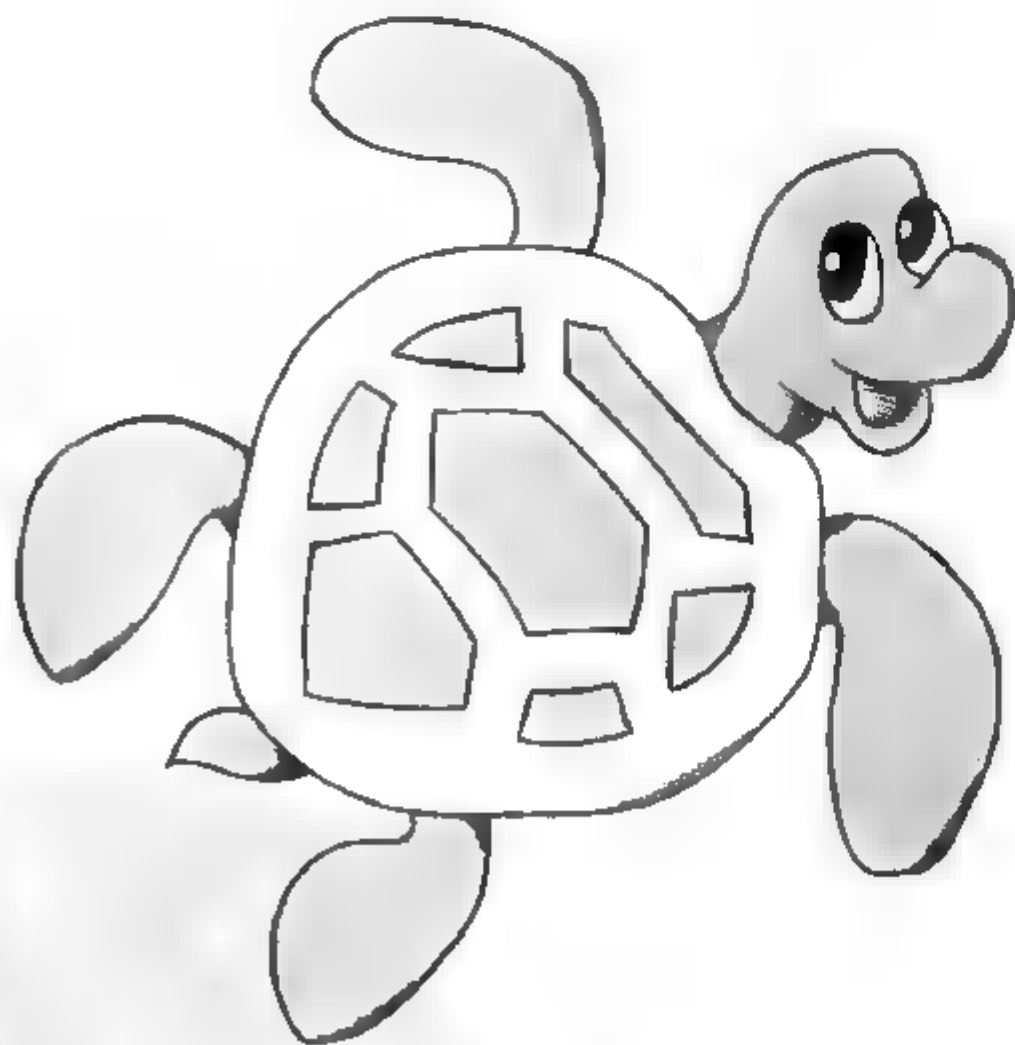
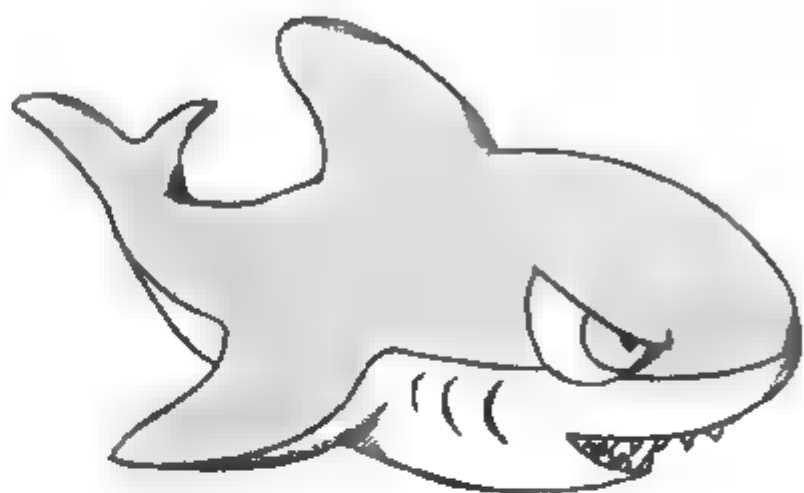
同一种站姿的
不同种类动物

不管是哪种类型的动物处于哪种站立姿势，它的身体各部位的比例要保持一致，在同一个动物身体各相应的部位画上线，对于检查身体的比例是很有帮助的。

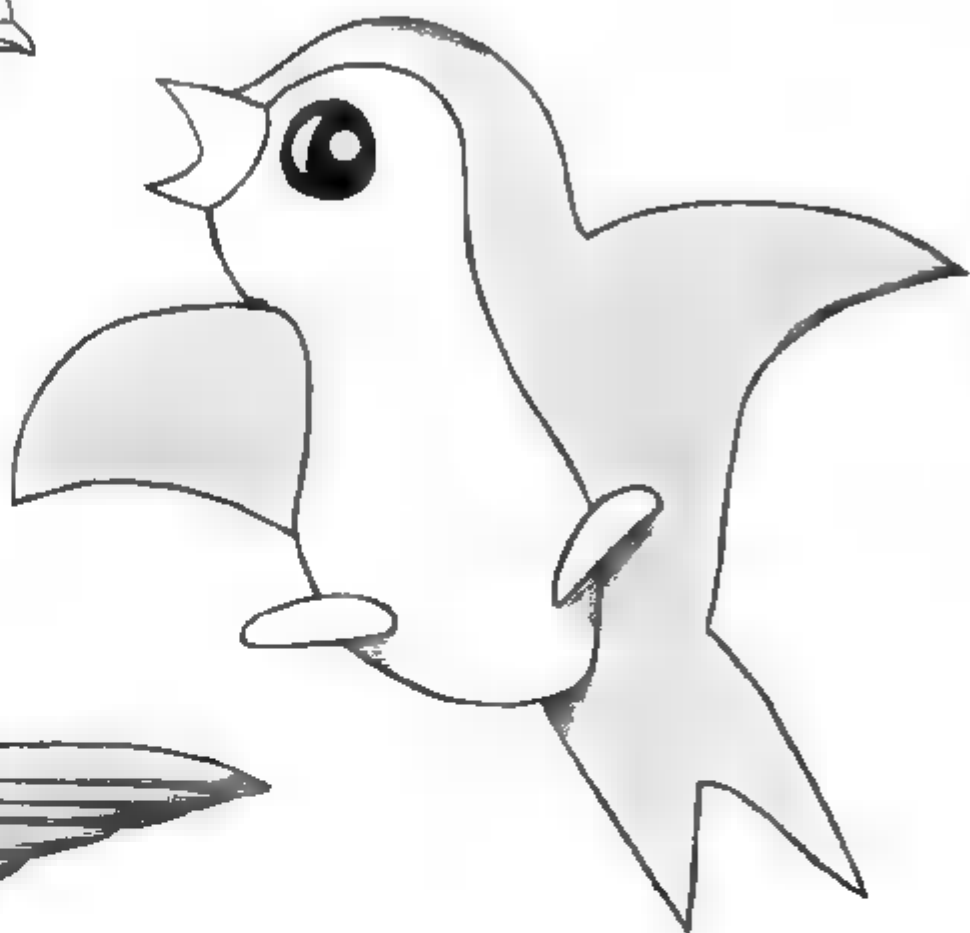
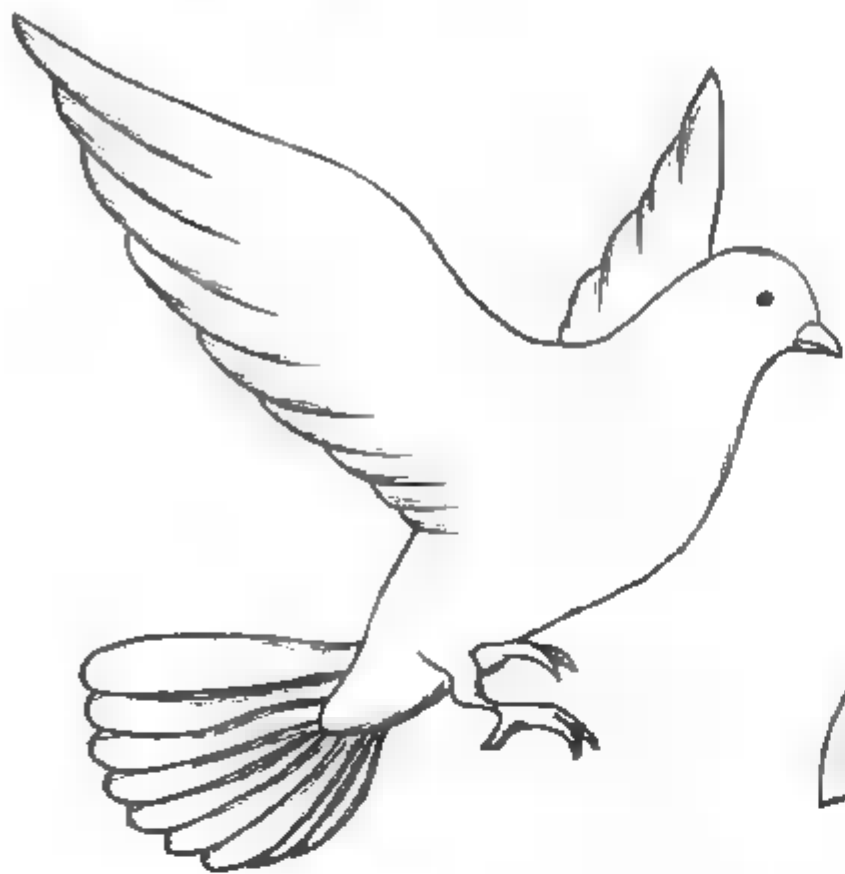
能够奔跑的动物有很多，由于身体结构不同，所以奔跑姿势也不同，像左图这种四足动物，在奔跑起来的时候，要注意四条腿前后着地的顺序，应符合现实生活中的运动状态。

动物奔跑起来的姿势是多种多样的，有悠闲自然的小跑，也有追赶猎物时的狂奔。

要想绘制好动物的奔跑姿势，对现实生活的观察是不可或缺的，但是也可以加入自己的想象，对动物的姿势进行改良，比如下图中的乌龟，现实生活中乌龟是不会奔跑的，只会慢慢爬，但是我们可以把它设计成一个着急上学要迟到的拟人化小乌龟，从起稿的大轮廓到最后的完稿，我们也让这个小动物像人类一样跑了起来。

动物的跳跃姿势是千变万化的，这是由不同动物的形体及生理特点所决定的。每一种动物的跳跃都有自己的方式。

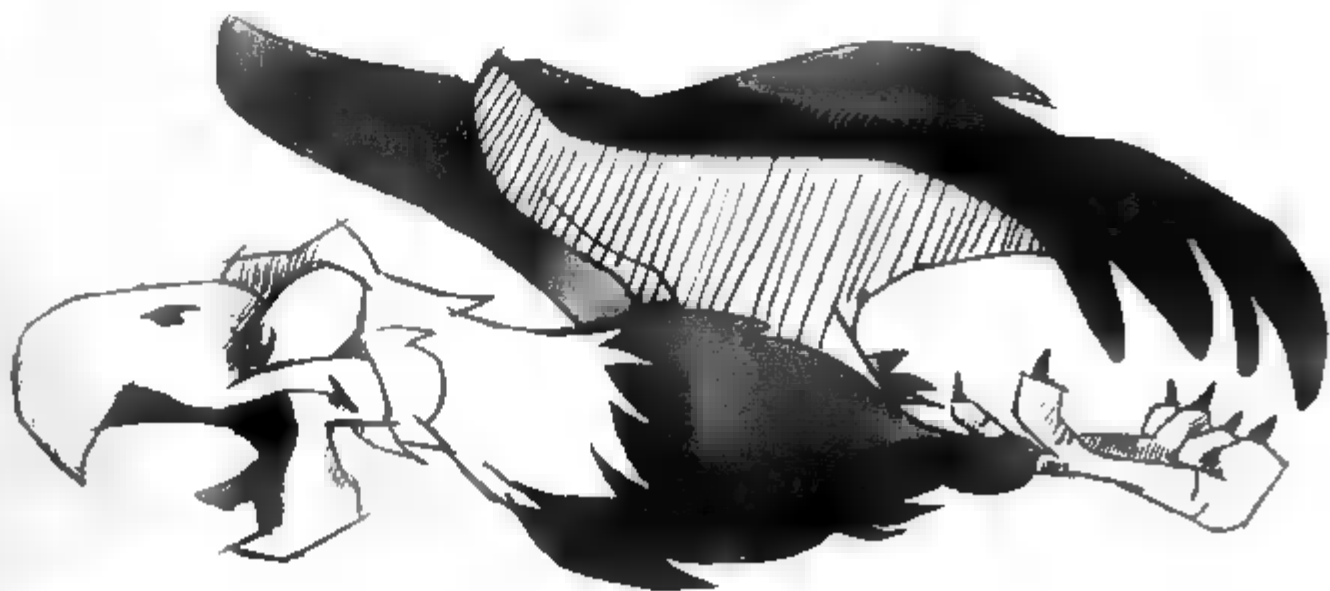
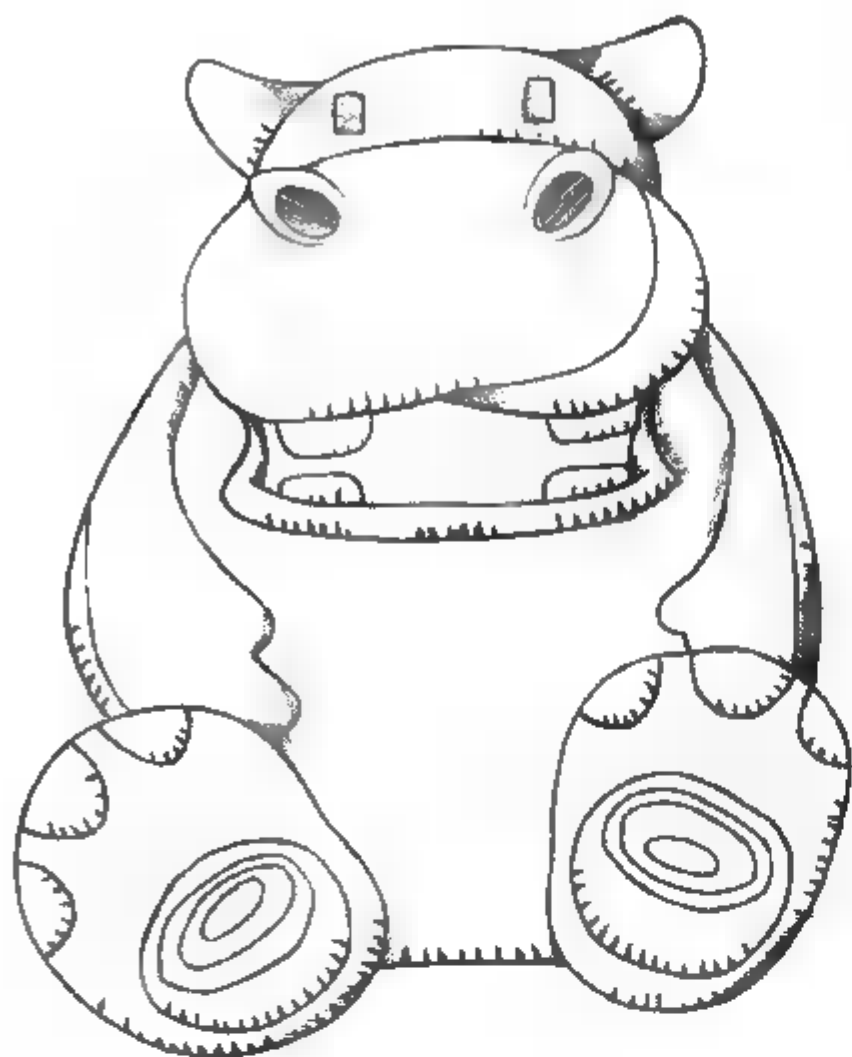
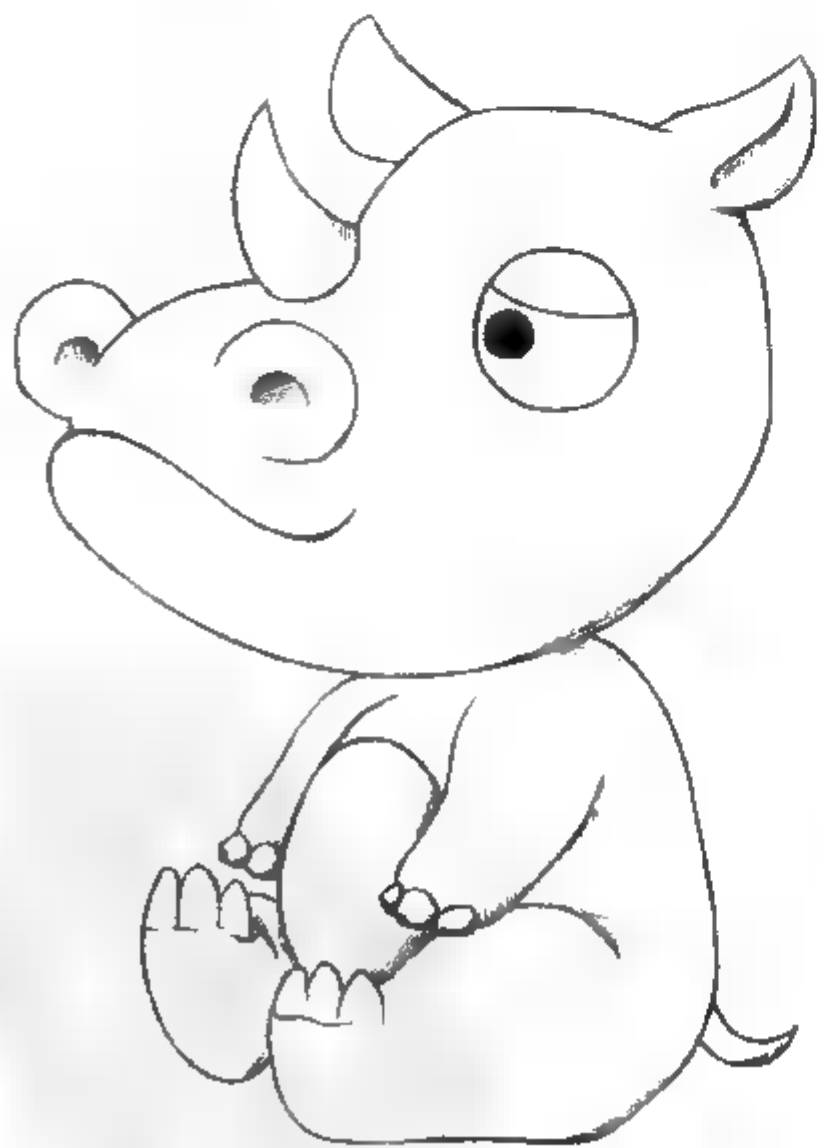
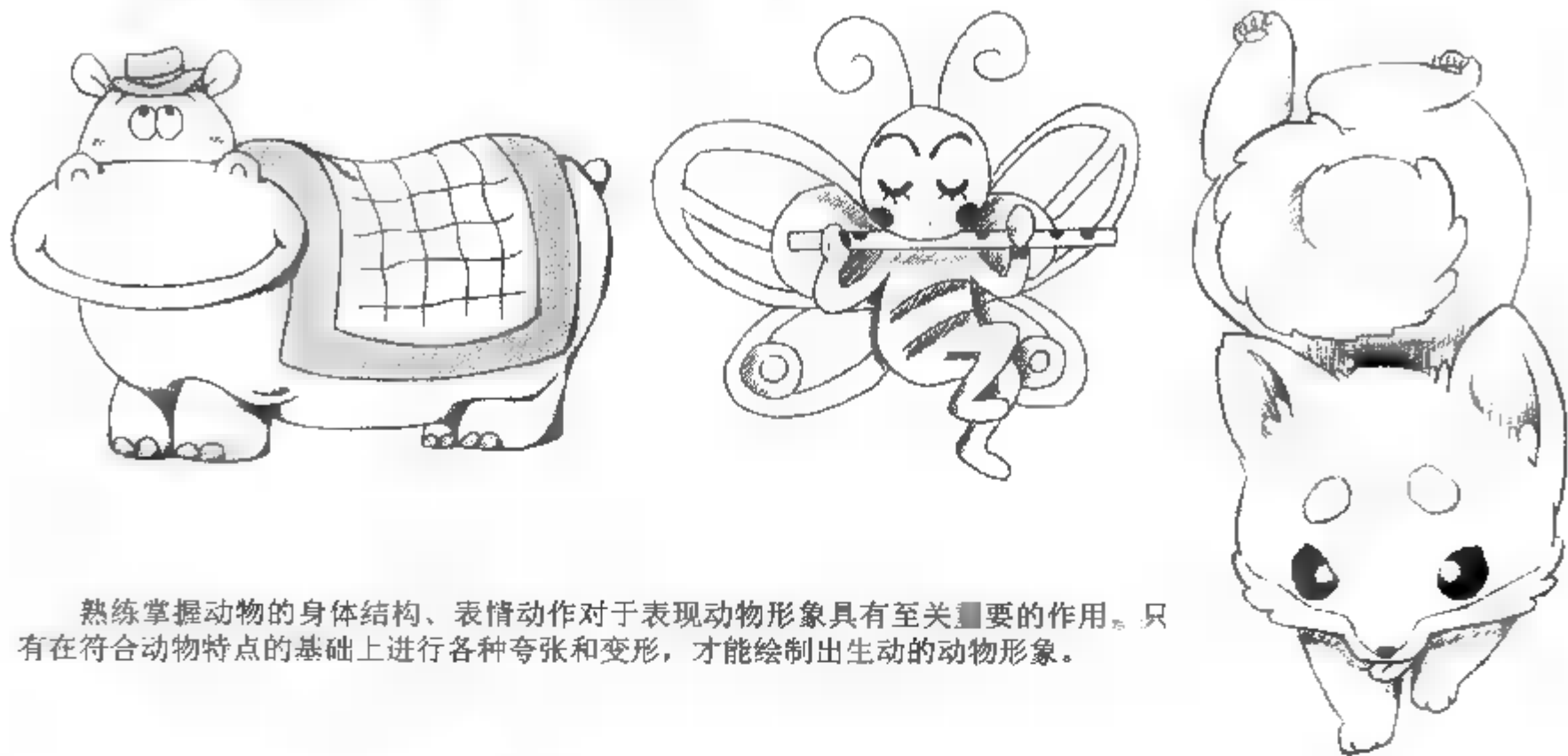
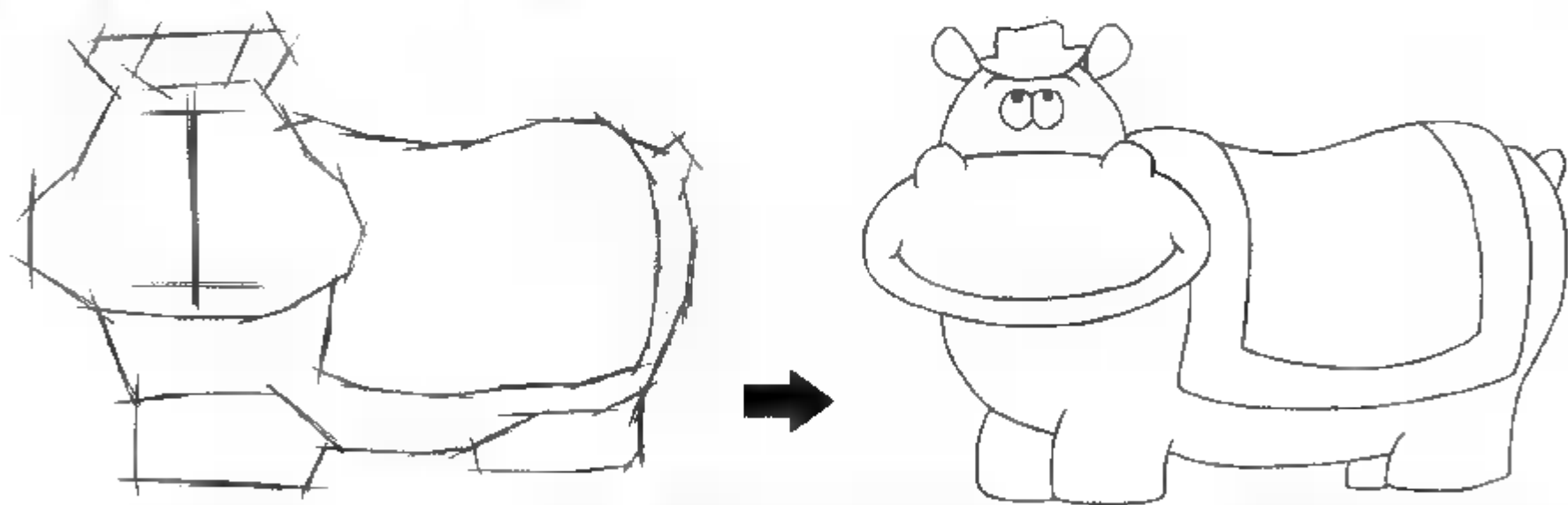
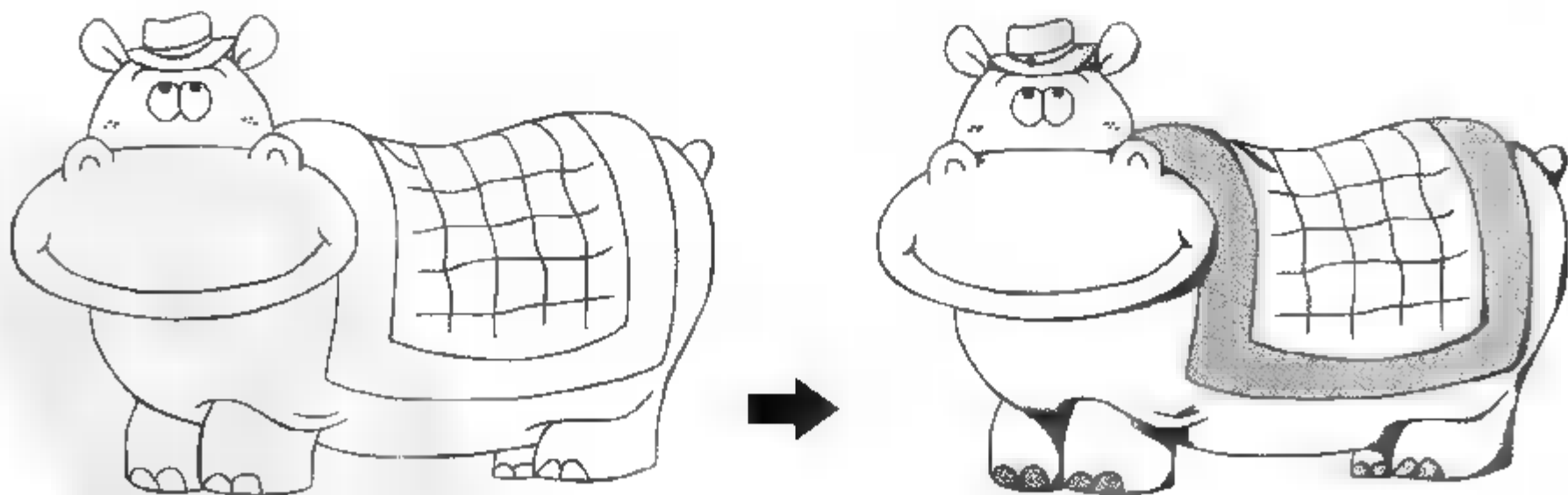
青蛙在跳跃时，首先蹲下，接着后腿用力蹬出，然后把身体弹起，最后呈抛物线状落地。

也可以把动物的跳跃姿势拟人化，小狗像人类一样跳跃起来时前腿向上，两脚向两边蹬开。

下图是海豚跳跃起来的过程，绘制时要注意不管哪个角度都要把握好海豚的身体比例。

说到会游泳的动物，首先想到的就是鱼类，因为鱼类生活在水中，肯定要会游泳，鱼类在水中没有太多的姿势变化，因为游泳动作是它们唯一的动作。

而一些两栖动物和爬行动物，甚至哺乳动物，它们在陆地上有各种姿势，而到了水中，游泳姿势也各种各样，主要也是由于它们各自身体的结构特征决定的。

飞翔是鸟类在空中的飞行活动，有滑翔、鼓翼、翱翔3种方式，鸟儿的飞行姿势是一瞬间的，绘制时要充分抓住鸟儿飞翔姿势的特点。

滑翔是鸟类最简单的飞翔方式，翅膀不动，而靠已有的速度和翅膀的浮力向前运动。

翱翔是一种特殊的飞行方式，即翅膀不挥动而能长时间停在高空。陆地上空主要是不稳定的上升气流，因此，陆地的鹰、兀鹫等动物的翅膀宽而有力，适于在平缓的上升气流中翱翔。

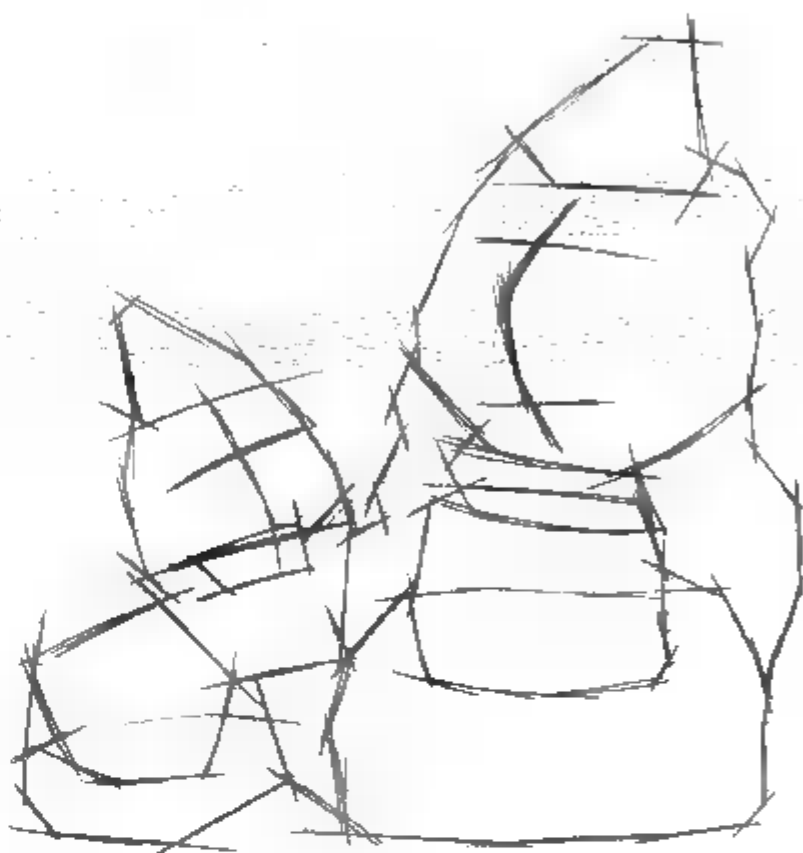
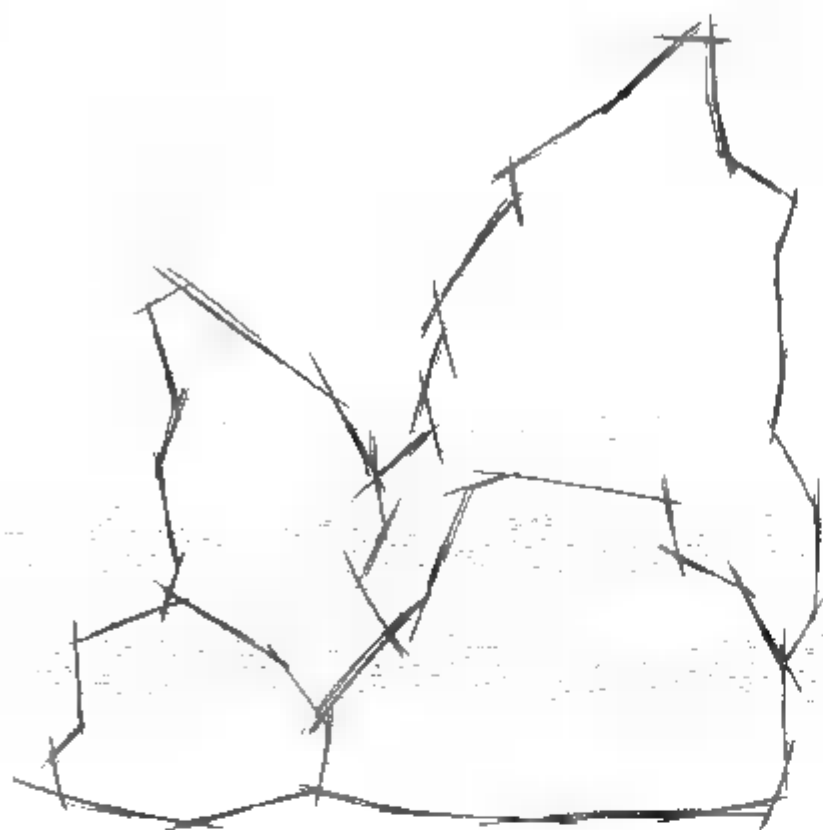
坐姿势

坐姿是一个很随意很放松的姿势，当然也有因为环境和情绪而使动物坐姿出现拘谨的感觉。

绘制起稿的时候就要考虑动物本身的习性特点。

Q版动物的整体绘制

熟练掌握动物的身体结构、表情动作对于表现动物形象具有至关重要的作用。只有在符合动物特点的基础上进行各种夸张和变形，才能绘制出生动的动物形象。

首先确定犀牛的基本站姿，描绘出基本的轮廓，在绘画时注意犀牛头部的位置、大小及形状，下面我们具体刻画犀牛身体各部位形态，别忘了给小犀牛身上添加一些装饰物，这样会增强画面的趣味性，在绘制时注意装饰物的大小、比例及位置。

绘画完成后，我们在画面上添加一些细节（如头上的帽子等），接下来为画面添加阴影，通过调子的表现来加强画面的立体感及空间感。在绘画时注意线条的排列方向。

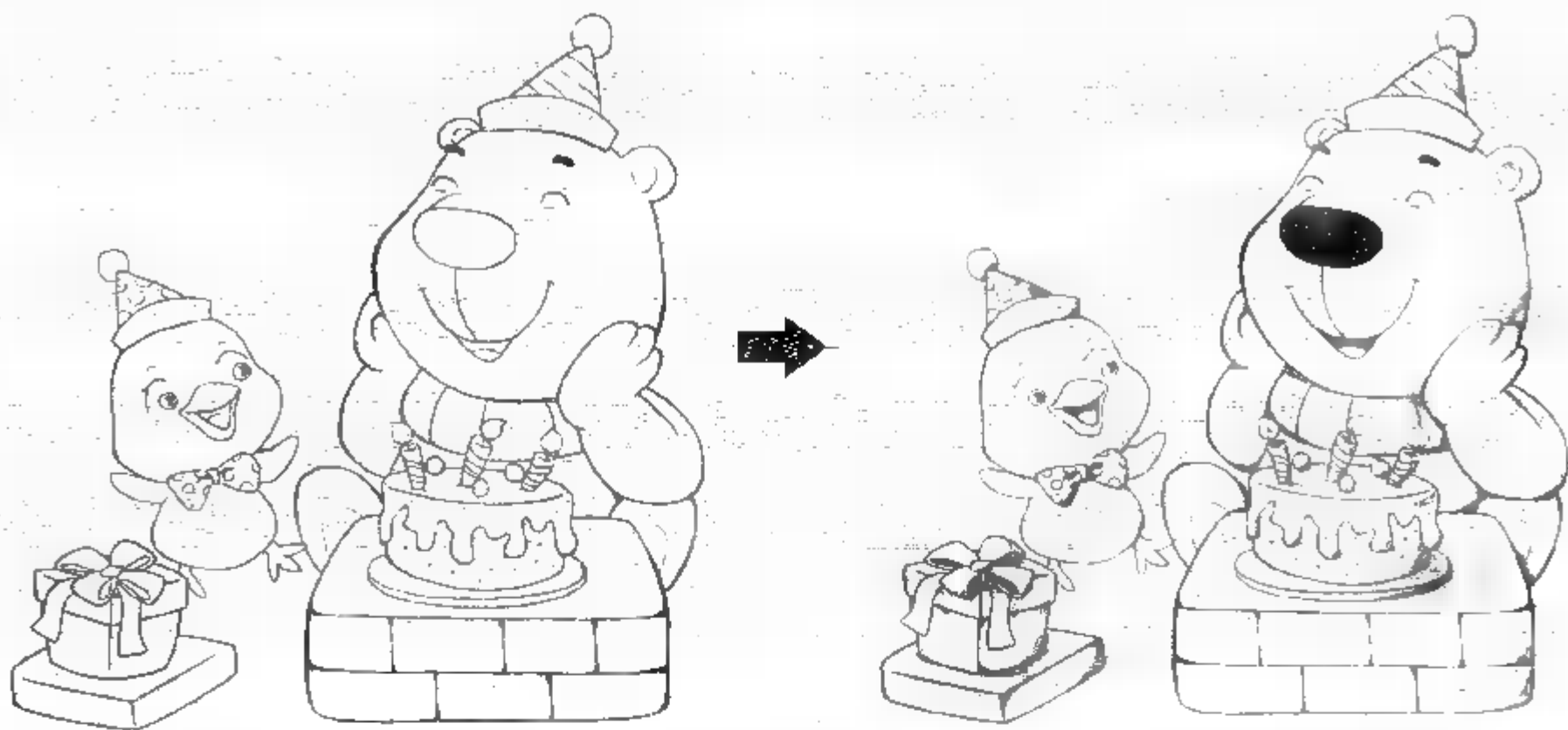
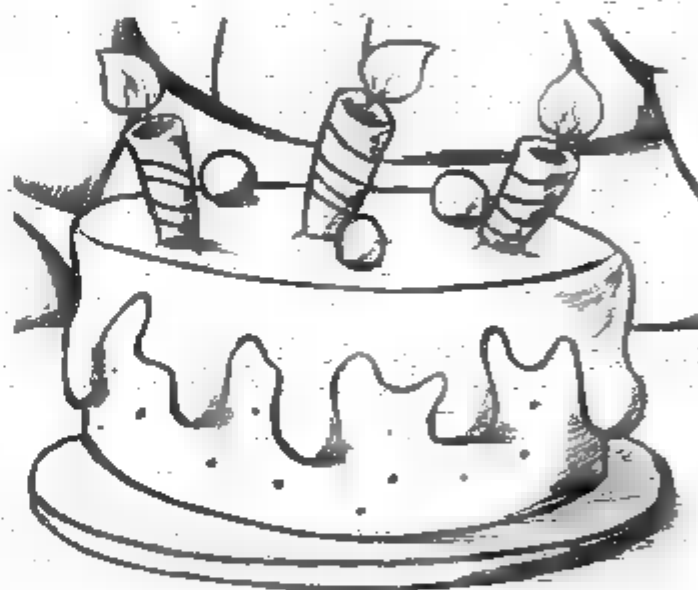
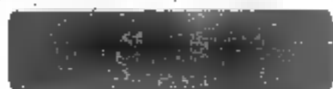
今天是北极熊的生日，小企鹅送上了亲手做的生日蛋糕和礼物为它庆祝生日。下面进入到这个温馨的画面绘画中来吧！

首先确定小熊和企鹅的基本动态，描绘出基本的轮廓即可。

在绘画时注意两个小动物的身体比例和礼物的形状。

下面继续添加两只小动物的基准线，明确出它们各自五官的位置和面部朝向。

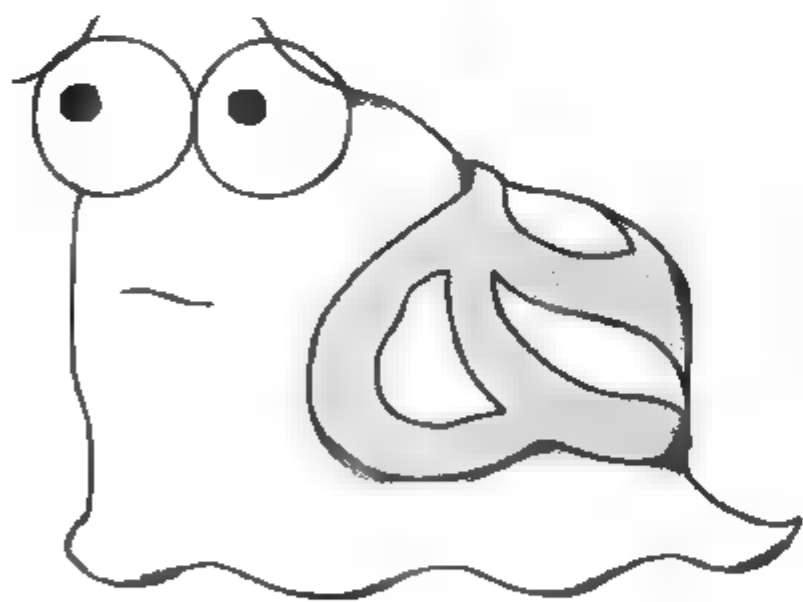
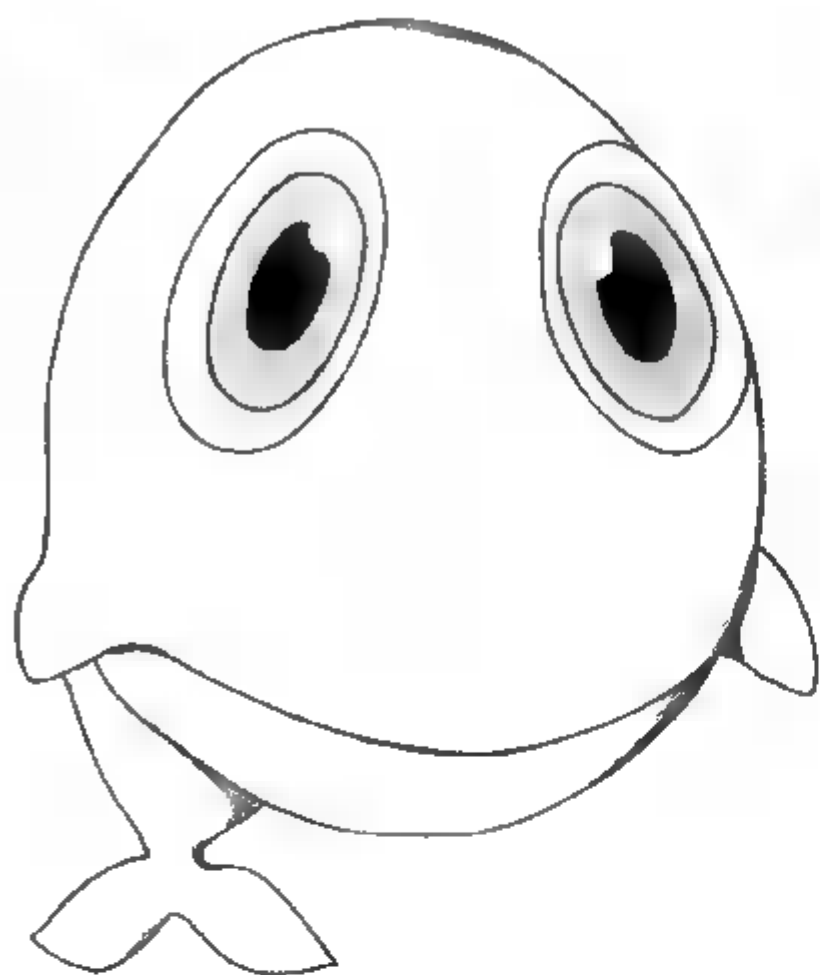
绘制时要注意，要让每个角色具有不同的特征。

仔细深入刻画出两只小动物和礼物的细节部分，然后利用修改工具把多余的线条擦除掉，可以适当留些透视线条，绘制时要抓住两只小动物各自的表情特征。

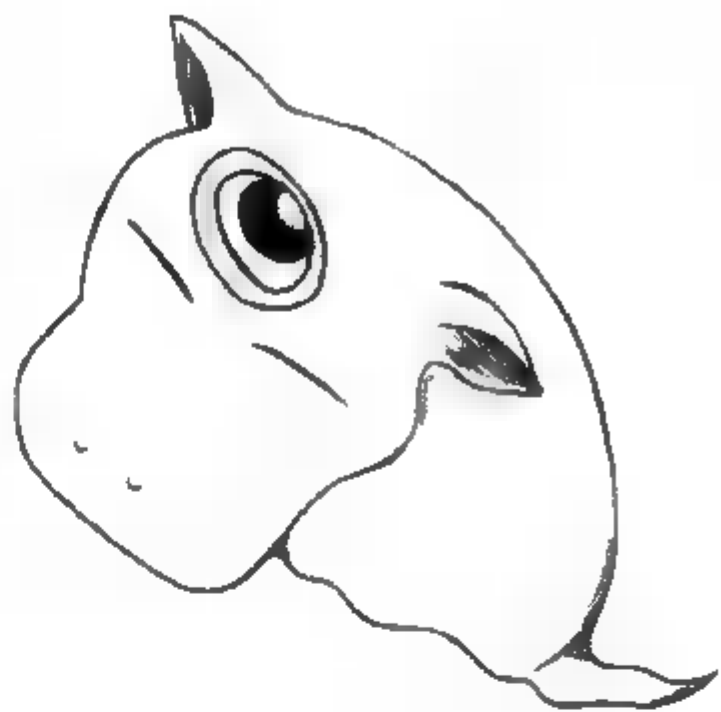
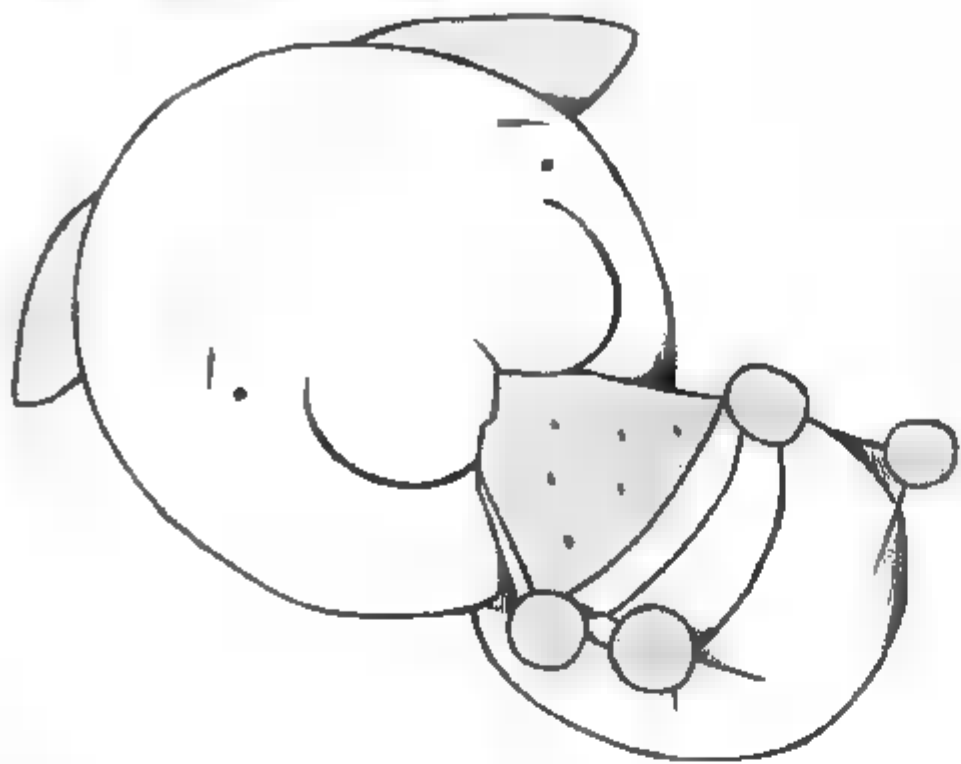
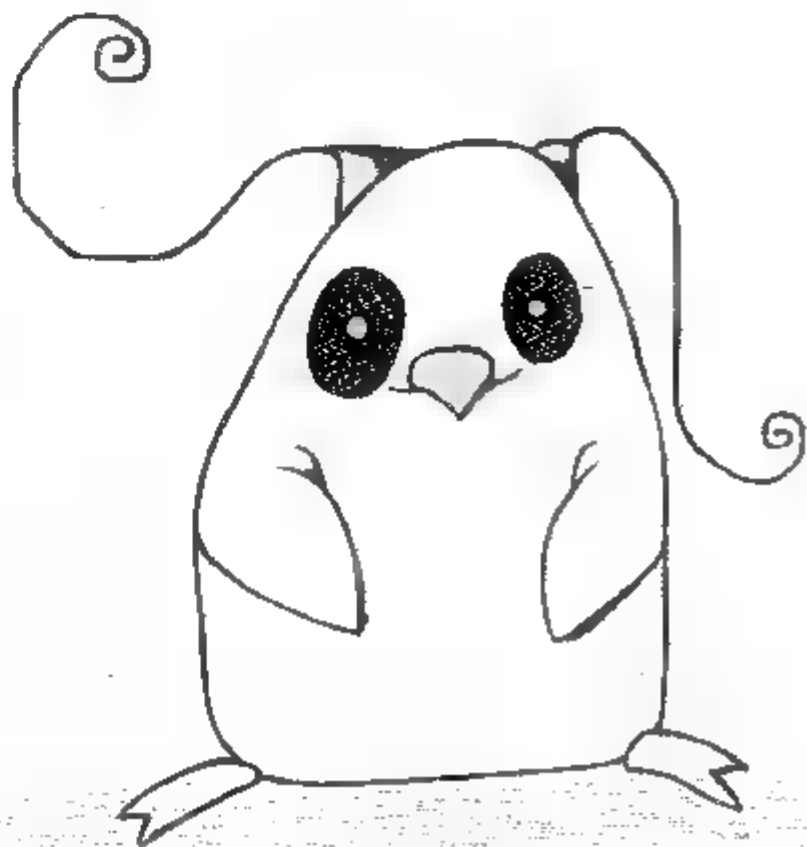
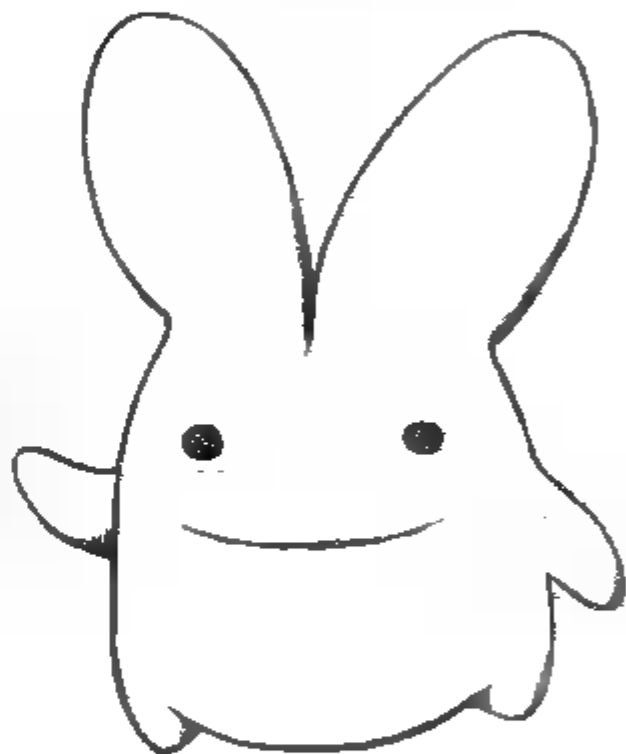
接下来再把多余的透视线全部擦掉。

继续为小熊、企鹅及礼物添加上细节，这样线稿我们就绘制完成了。最后对画面进行整体的调整，添加一些阴影，使画面看起来更具立体感。

礼物盒是方形的，而蛋糕是圆形的，在绘制的时候要充分把握好各自的形状特点及透视的角度。

小猴子和小象是一对非常要好的朋友，下面我们要绘制出小猴子骑在小象身上一起玩耍的场景，注意它们各自的表情。

先用简单干练的直线条勾勒出小猴子和小象的身体形态和身体比例，运用面部十字线来确定两只动物的五官位置，然后继续深入刻画两只动物的具体形态，同时把它们身上的具体细节清晰化，注意它们眼睛的内部刻画。

仔细检查线稿，调整画面，使线稿完整，然后在此基础上添加一层调子，注意两只动物的前后比例。

动物精灵的绘制

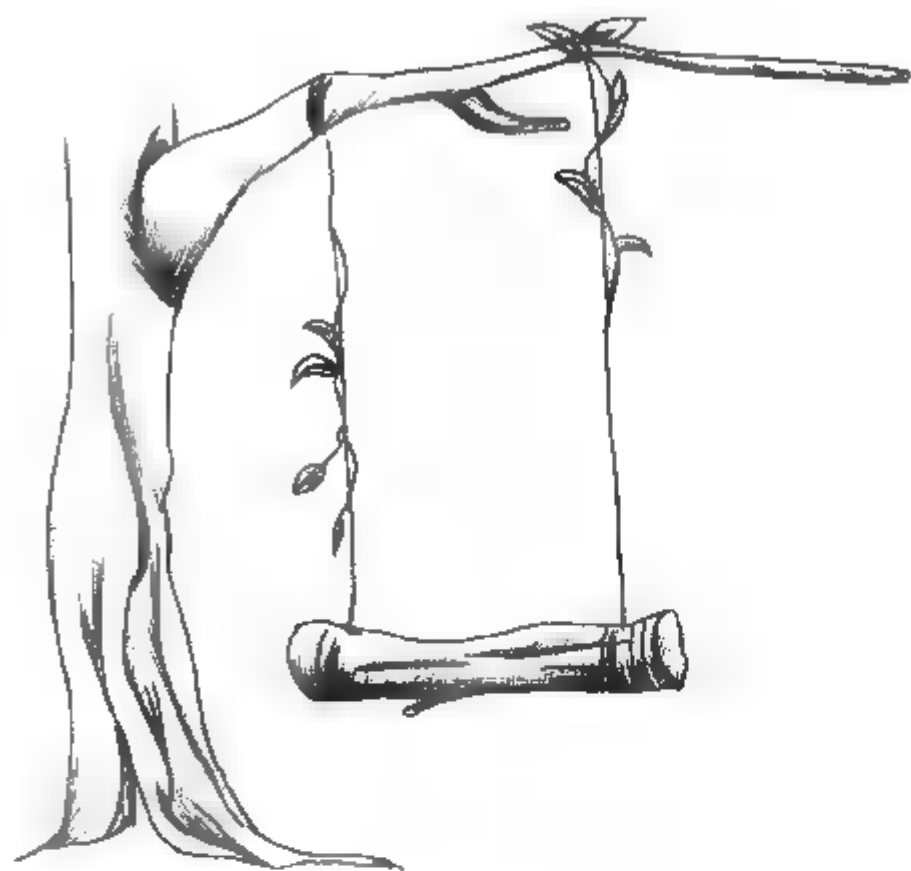
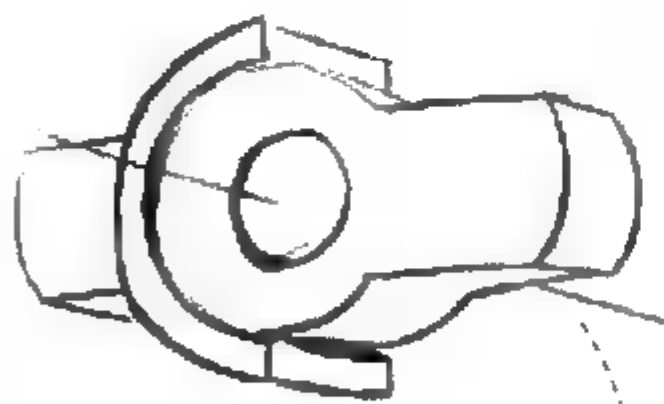
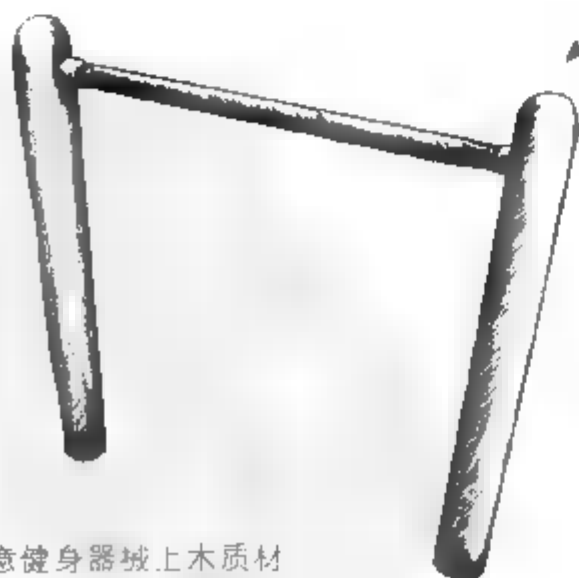
动物精灵指的是由动物演变成的一种精灵，造型可爱、奇特。

上图中的老鼠戴上了可爱的装饰品，右图中狐狸多出了一条尾巴，这些变形后的动物精灵都以现实生活中的动物为原型，造型上更加奇特。

绘制的时候先把握好所变形动物的原型，在轮廓线适当的位置添加其他创意的造型设计，然后深入刻画就变得容易多了。

另外创作幻想精灵时，也可以充分加入想象，把精灵的形象更加抽象化，使其更有创意性。

第八章　萌角色之道具篇

在萌系动漫作品中，道具配合萌角色一起出现，可以很好地表现出萌系作品的主体风格。所以，萌系道具的绘制方法和技巧也非常重要。本章我们将对萌角色所处的场景中的道具进行一下专题介绍。

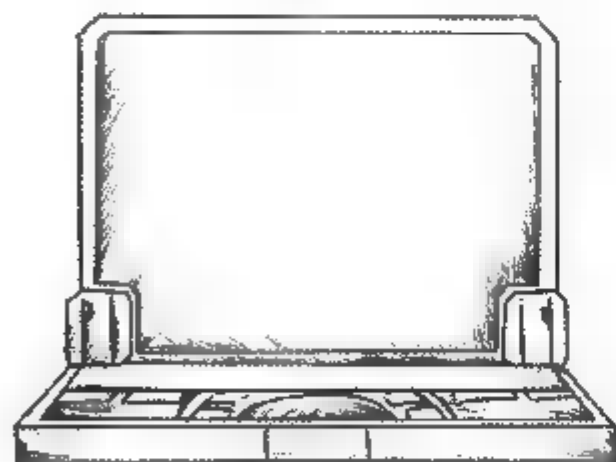
公园的场景绘画主要表现在人物与公园设施的相互关系上，如人物与设施的构图关系、人物与设施的互动关系等。下图的原木秋千上没有绘制人物，但我们总会在第一时间里联想出它的动态形式，利用这些设施的特性，我们在创作的时候就可以更好地表现人物的状态了。

头饰的装配

注意头发与头饰不同质感的表现。

[illegible]世界的秋千（原木的质感）

器械的链接部件

注意健身器械上木质材质与金属材质的质感。

综合效果

方形，几乎是日常生活中随处可见、无处不在的基本图形。通过对不同规格的方形进行简单变形、组合就可以绘制出一台手提电脑了。

综合效果

分三个步骤完成手提电脑的效果

单独的电脑

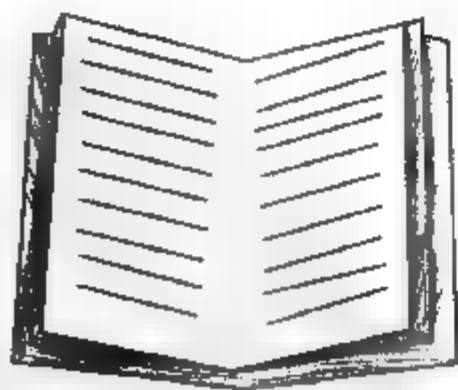
加入画面

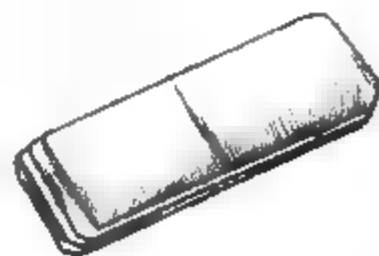
画面中的声音是通过特效表现的

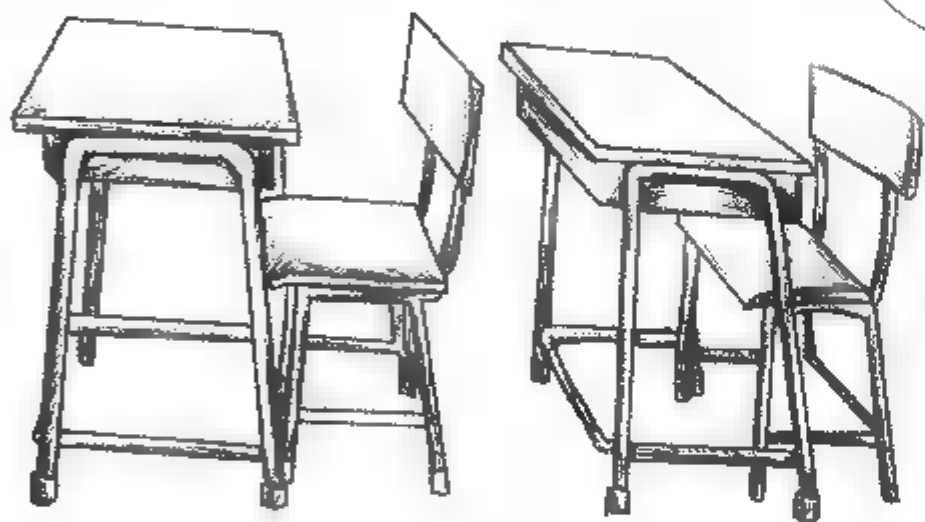
文具是最常见的学习用品，这些小小的文具看似简单，但因文具的使用情况会造成形态上的变化。留意并准确刻画这些微小的细节会让画面更加生动。

使用后的铅笔
注意铅笔的削刻痕迹。

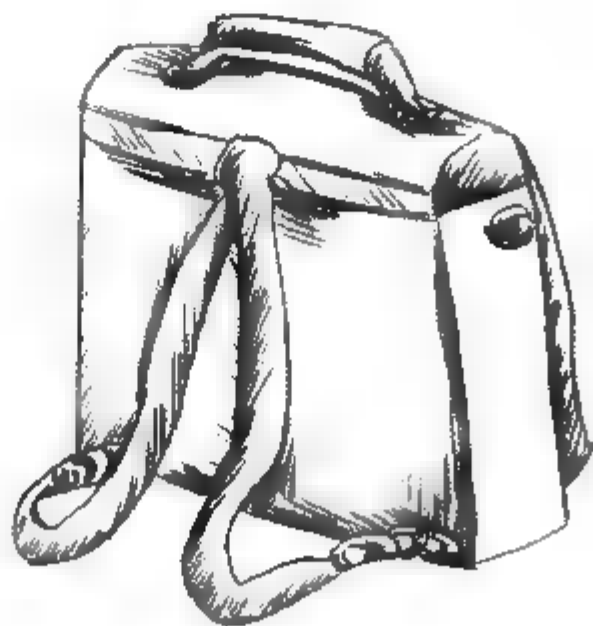
原子笔

人物组合效果

书籍
线条平直

通过文具的造型也可以表现人物的性格特点，比如搭配的文具中规中矩，那么人物造型也会是中规中矩的。道具可爱，人物造型也相应可爱。

双色橡皮
注意颜色的变化。

用结构线表现出少女的身体结构和动势结构

可以用课桌作为描绘校园主题的背景
运用透视技巧可简单准确地绘制（透视技巧详见后面章节）

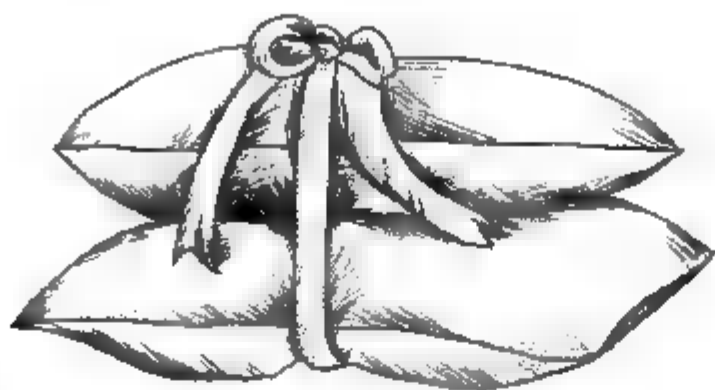
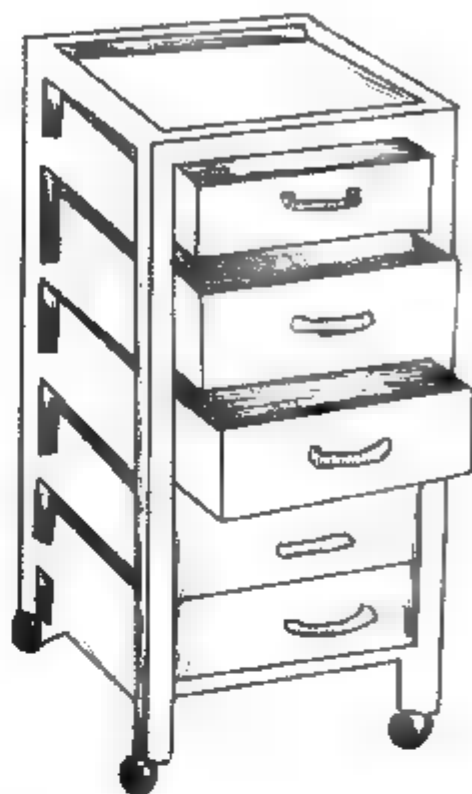
重心前移的动势让画面更有运动感

背包的正面

背包的后视图
背包带受重力的影响下垂

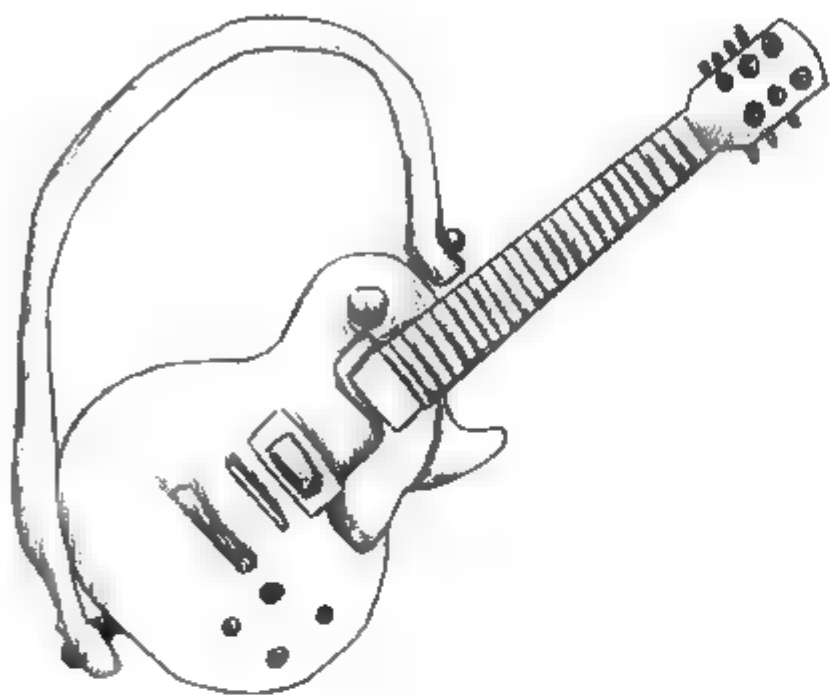
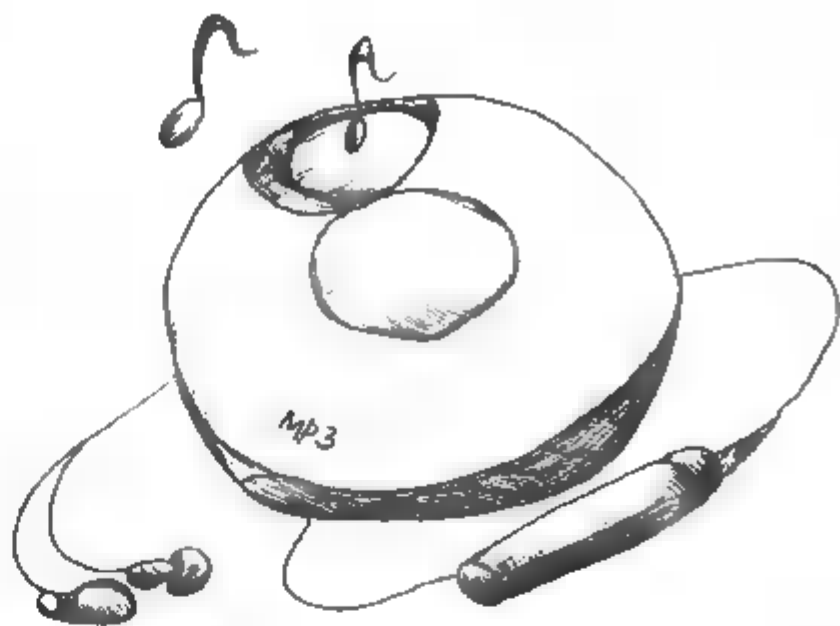
背包带的细节
注意不同质感的表现

在客厅陈设中电视、柜子是必不可少的摆件，这些物品的绘画精细程度可以直接影响画面的绘画风格，准确描绘这些物品可以美化画面的背景。

膨胀的坐垫
注意上面微小的褶皱。

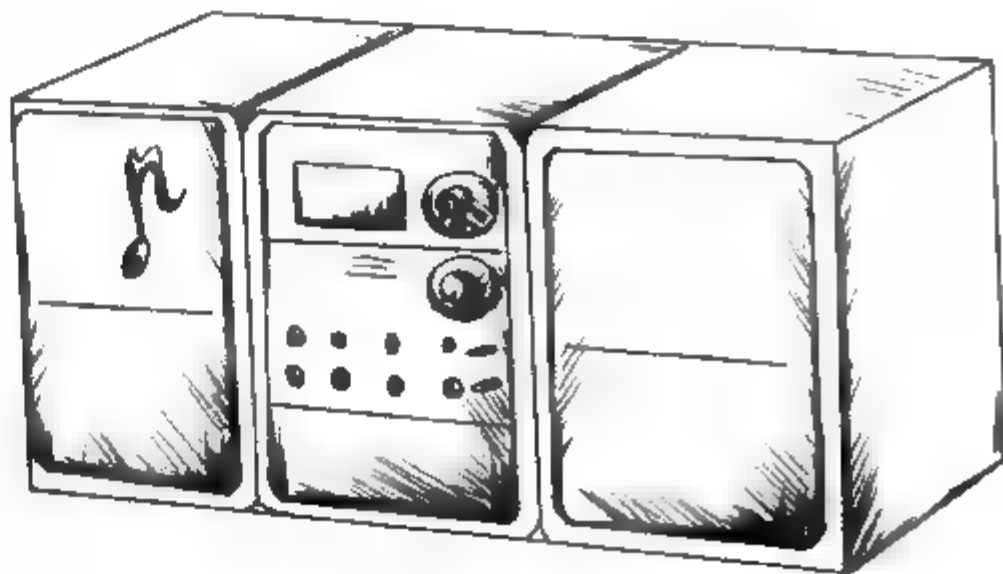
遥控器

正在播放画面的电视机

打开的抽屉
要刻画物体的细节就要了解物体的构造。

在绘制这幅画面时应正确应用透视原理（详见后面章节）。

与家具和电器不同，乐器是站在潮流的舞台上演奏的，富有时尚的造型，不必画得规规整整。但一定要注意这些物品的细节和构造，造型和构造不到位将直接影响物体的合理性和真实性。

CD播放器
刻画重点是圆形体积起伏的变化。

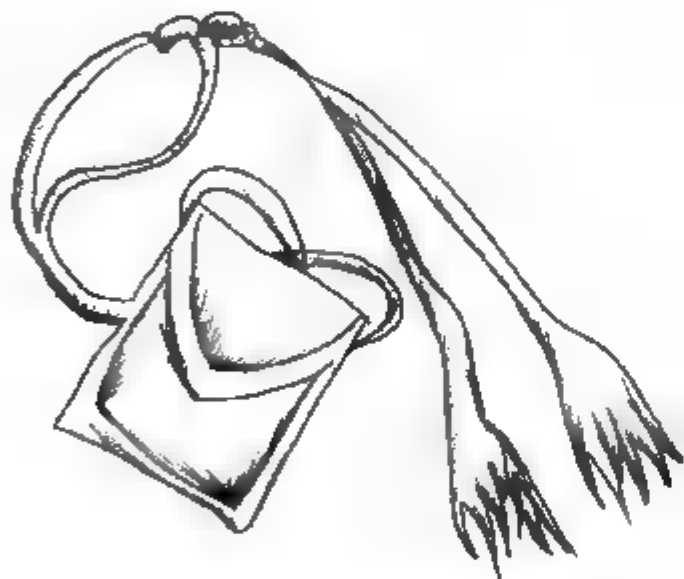
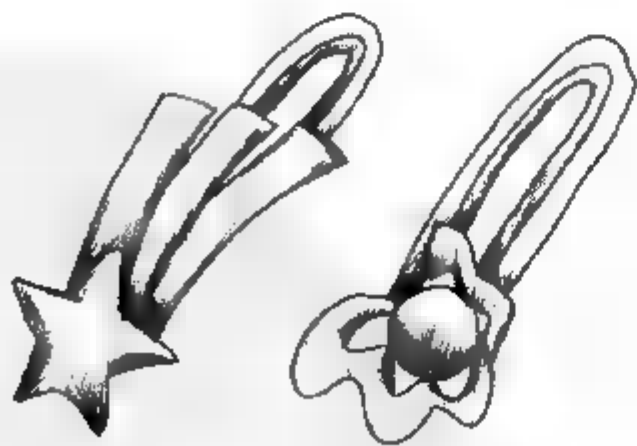
电吉他的绘制
注意物品的细节表象。

聆听的萌女（重点刻画眼神）

超萌吉他手

音响

童年是每一个人永远的美好回忆，每天都跟小伙伴在一起玩，是那样纯纯脆脆的玩，且玩得淋漓尽致、永不疲惫……每个童年时代的少女也一定或多或少携带随身小萌物，这些富有生活气息和个性可爱的小物件都会从侧面表现主要人物角色的个性。

不知疲惫的玩耍
着重表现人物的动态。

野餐篮
注意不同材质的刻画。

荷包
绘画时不同线条的组合表现。

不同造型的卡子

构图线稿

绘制完成

厨房用品的种类和造型相当丰富，不同的造型有着不同的功能。不同的材质也表现出不同的质感。

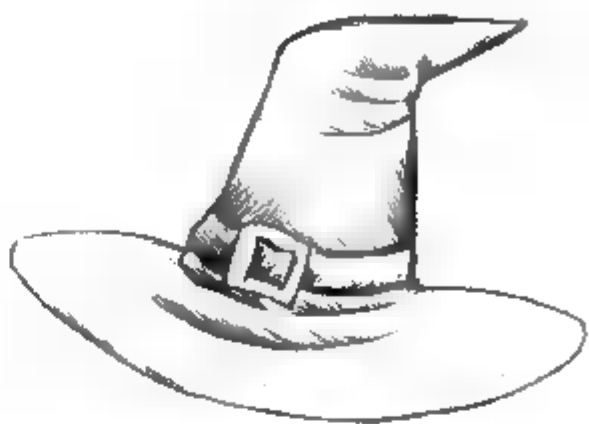
水龙头
平滑的线条可以表现金属的质感。

玻璃瓶
刻画内部结构，展现玻璃透明的特性。

重点表现碗内食物的结构关系。

金属的质感非常光滑，该用细腻的笔触，还有反光很强，环境色很明显。木质的质感就相对粗糙了，自然界的原木几乎没有光泽，而经过加工打磨的木质物品还是会很光滑的，根据新旧及打磨程度的变化，反光光泽也不同。

完成效果

魔法对于人类的吸引力是不分种族和国籍的，相信每个人的少年时代都会幻想自己成为某个拥有魔法力量的主角。因为每一种文化都有自己独特的文化观，所以我们在绘画的过程中一定要注意绘画的主角要有统一的文化道具。例如，一个中国古代神话人物，他使用的却是西方现代的道具，这样的画面是不是很怪异呀？除非你的故事是历史穿越的题材。

女巫帽
注意褶皱的表现。

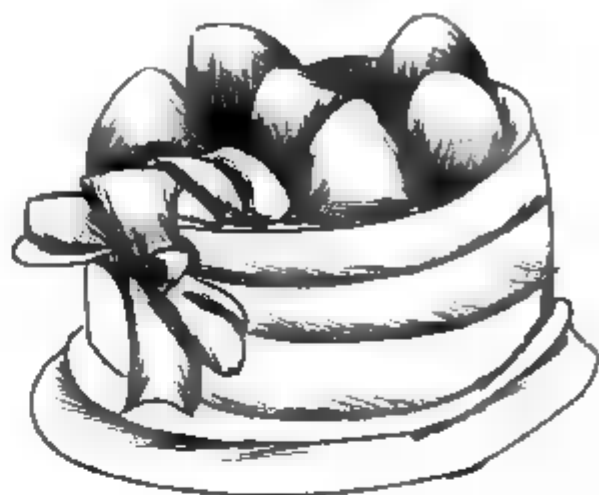
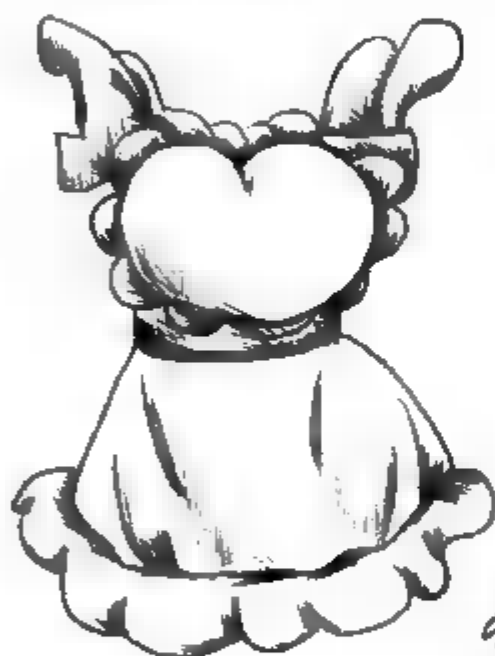
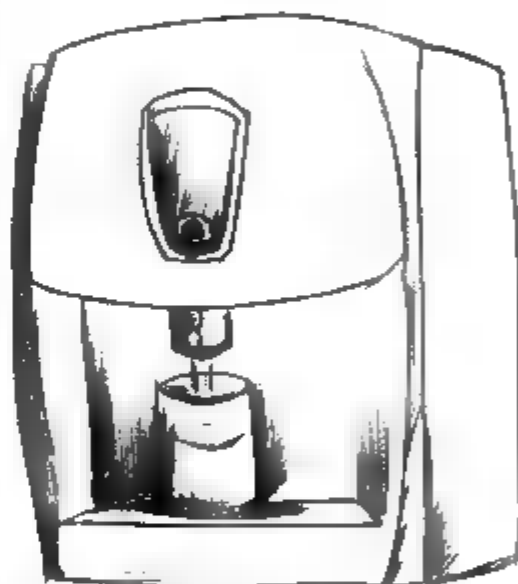
南瓜灯
经典的西方文化的产物。

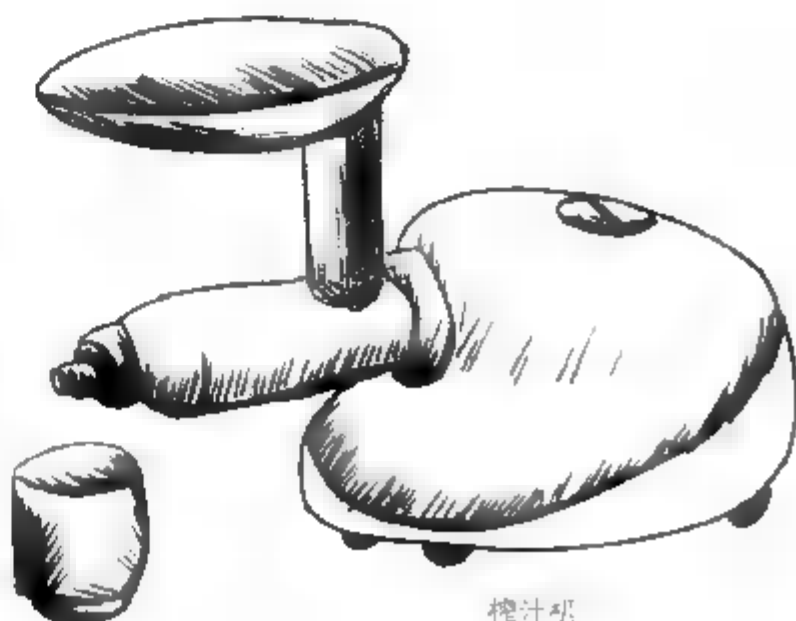
使用道具的人物
注意人物的动势关系。

人物的绘制

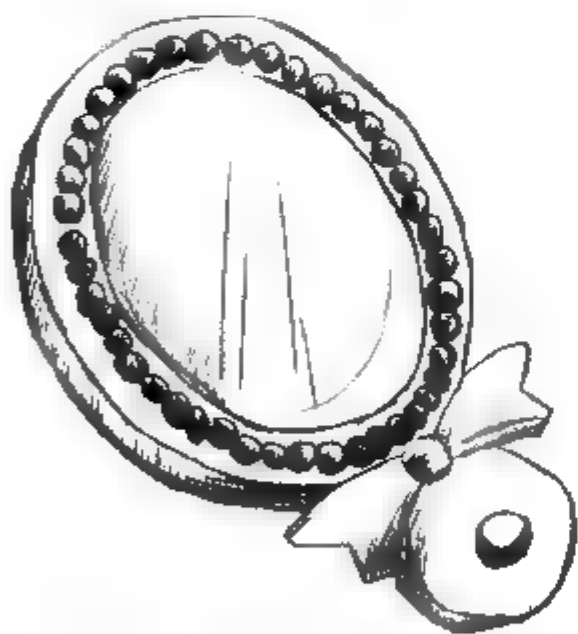
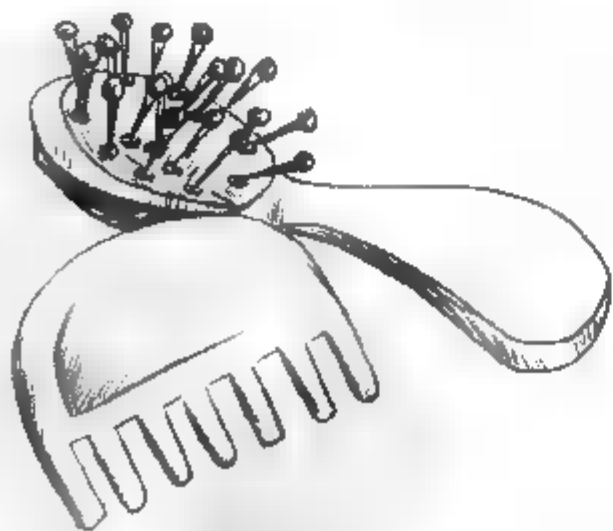
会飞的扫把

家里的小型电器是我们的生活必需品，在动漫的世界中它们的出现往往是剧情发展不可缺少的元素。这些用品往往都会有一些小细节，细致刻画这些微小细节会让物品更加真实。

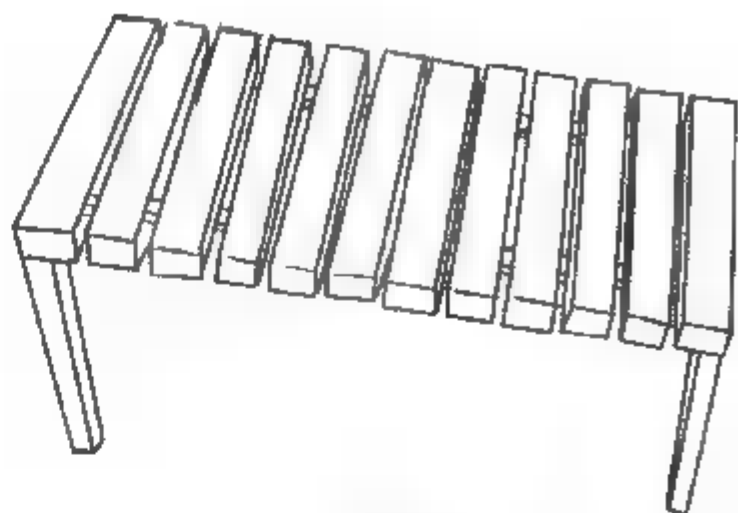
电饭煲
了解结构上的变化

奶油蛋糕

家务工装
重点描绘衣服的花边。

饮水机
注意玻璃杯的表现。

热水壶

榨汁机

每一个爱漂亮的萌少女都离不开各式各样的化妆道具，这些可爱的小道具就是反应人物性格的最佳佐证。

发型设计
了解发型的细节可以更合理地表现个人的特点。

手持式化妆镜

不同造型的梳子

正在梳头的萌少女

步骤 1
木质椅子的线稿结构图。

步骤 2
在线稿结构图的基础上完成对主体的深入刻画。

步骤 3
细节刻画完成后完成绘制。

猫
注意毛发花纹的排列细节。

加入人物主角的效果。

如果漫画中需要描绘现代军用兵械，建议大家一定要搜寻一些真实的资料，因为无论是轻型还是重型军用武器，其设计都很精良，而且具有很强的科学性，仅靠普通人掌握的知识是很难想出来的。

墙上的损痕
合理刻画细节使画面更生动。

弹药包
注意细小的细节。

军帽
两种材质的对比表现。

机枪
注意细小的细节。

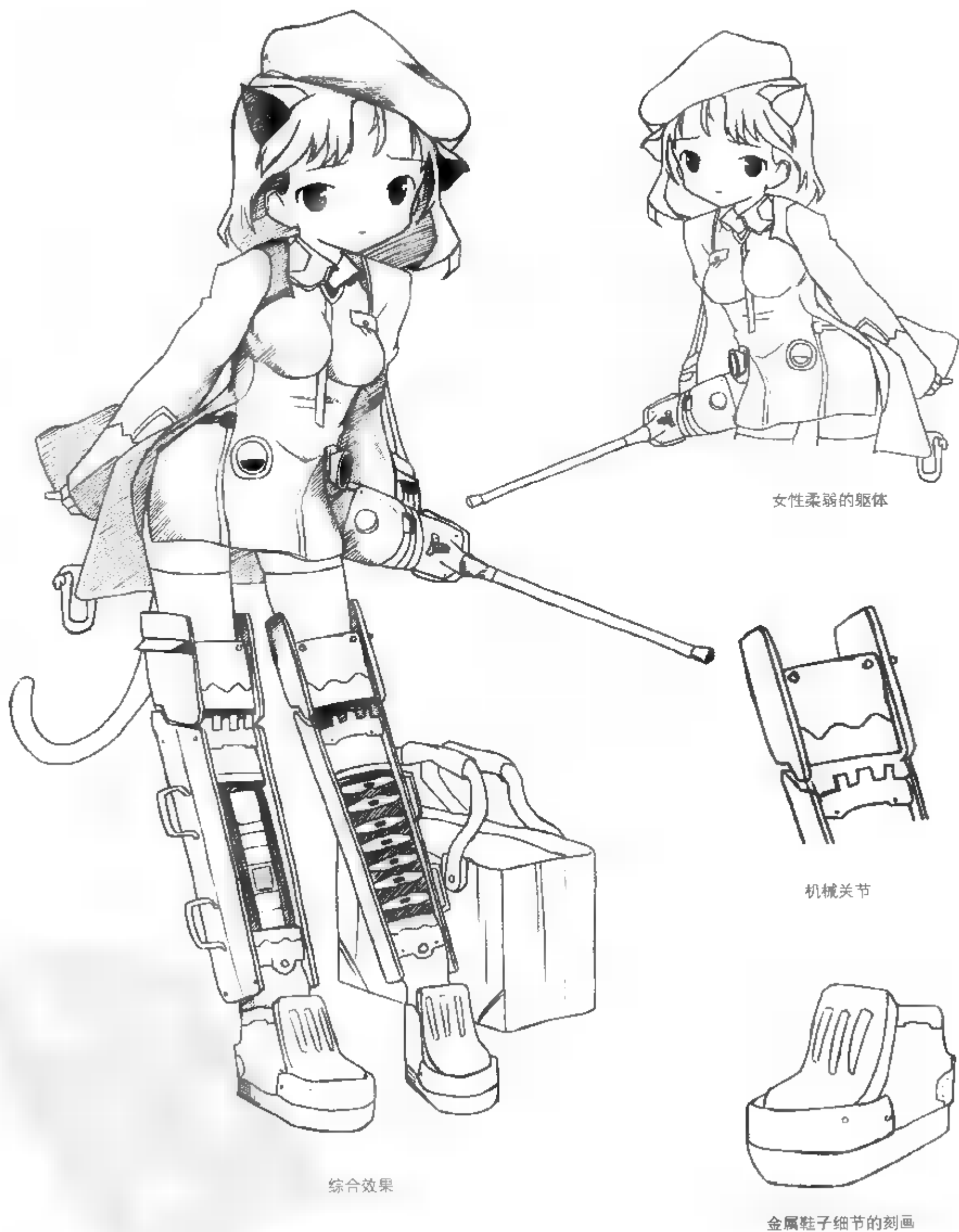
综合效果

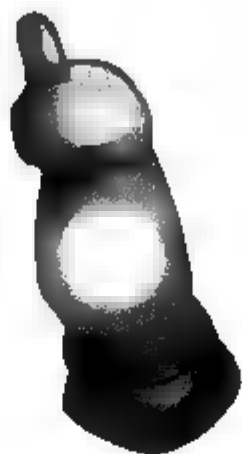
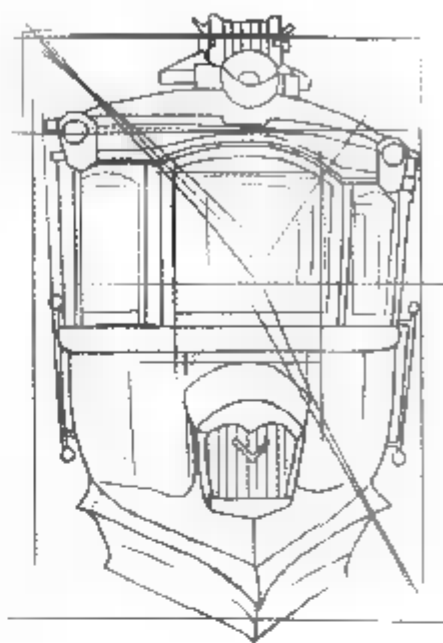
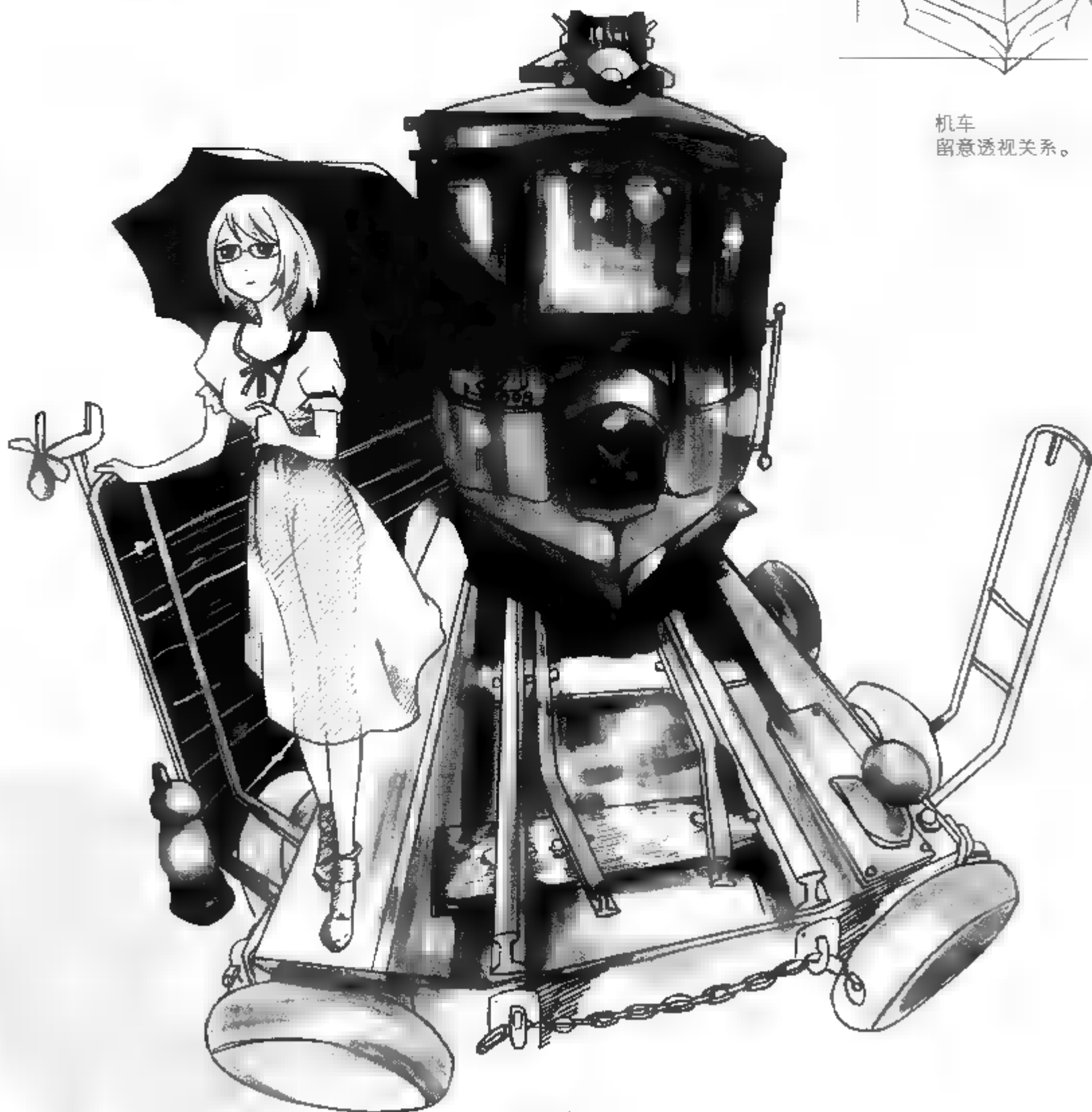
即使你想创作自己的“新武器”，也是在原有武器的基础上进行合理修改得到的，如下图的“自制武器”。

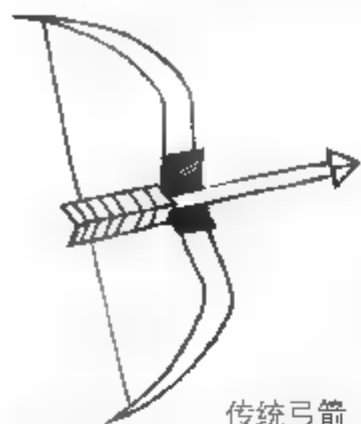
女性柔弱的躯体

机械关节

综合效果

金属鞋子细节的刻画

绘制交通工具这类大型机械时，其绘画要领和画家具是一样的，就是先找准结构和透视感，再解决质地的问题。机械是结构精巧、灵活多变的物体，要完全把握的确不容易。建议初学者在画漫画时先绘制局部的特写，避免全景和特殊角度，以免暴露结构上的缺陷。

雨伞

马灯

机车
留意透视关系。

完成效果

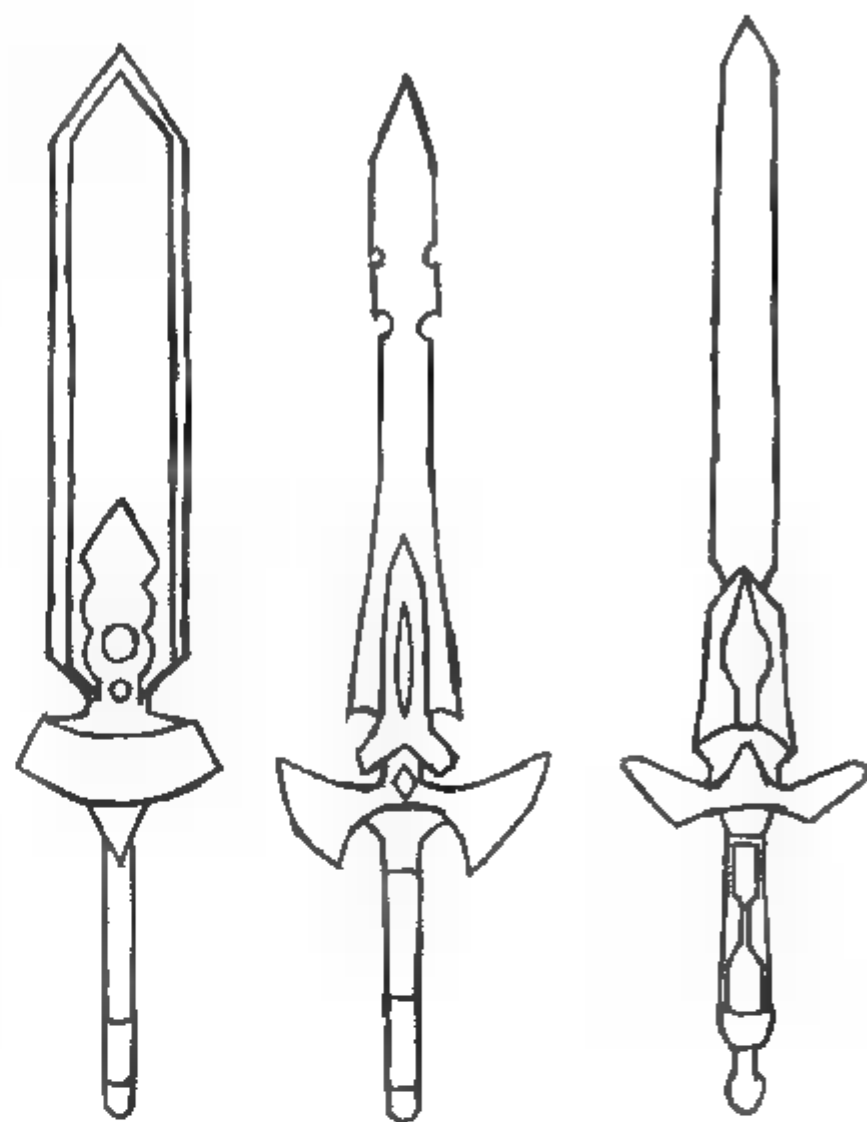
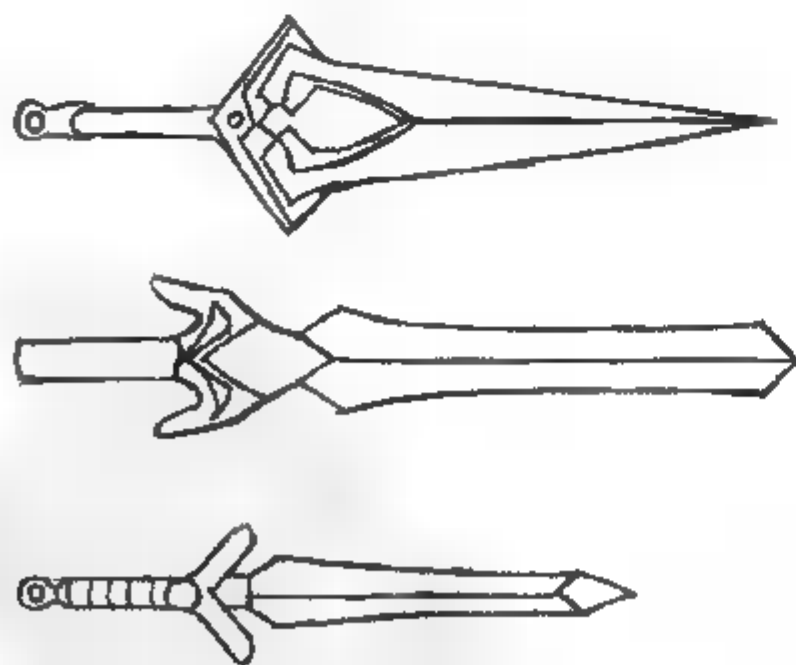
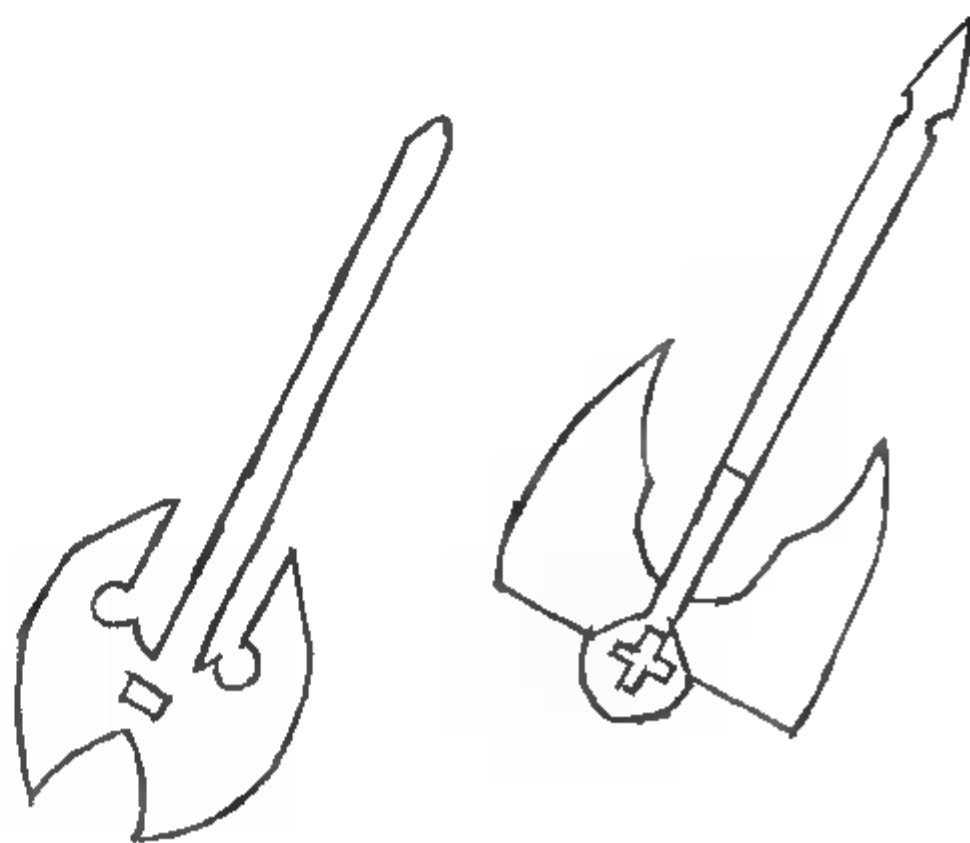
喜欢创作魔幻、历史等题材故事的作者经常需要描绘古代的华丽兵器，如骑士的铠甲、刀剑，魔法师的神杖、法器……这类器具的大体形态，读者在主观上都有一定的认识。所以在创作时既要继承传统、不能搞得过分怪异，又要有一定的创新，才能给人留下深刻印象。

传统弓箭

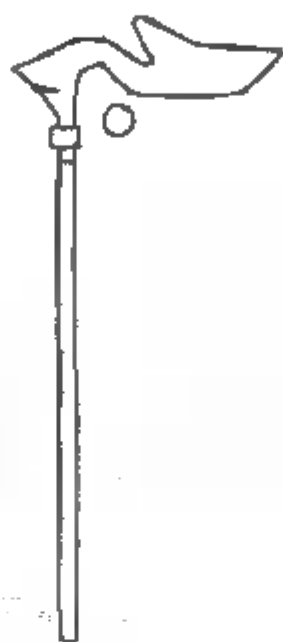
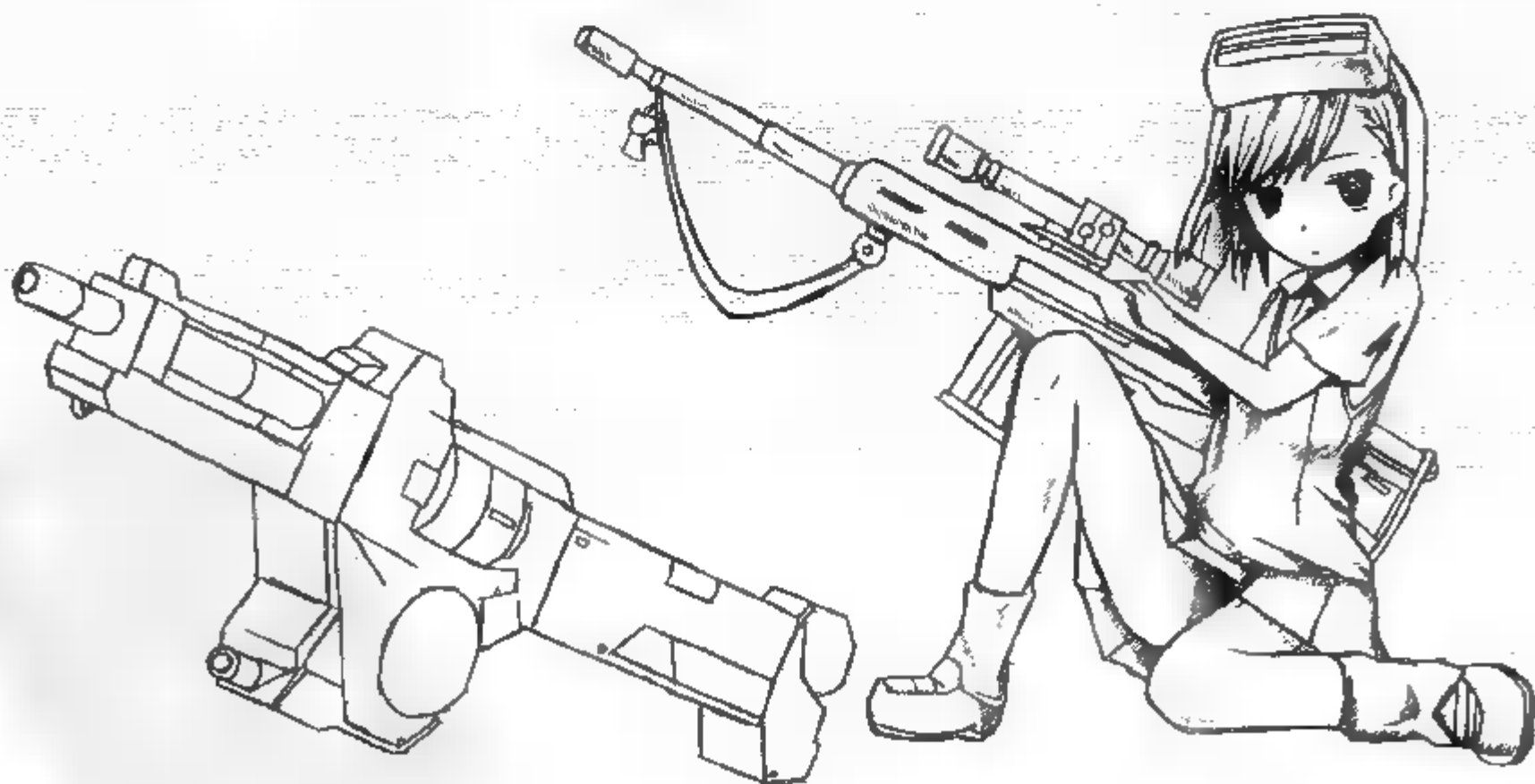
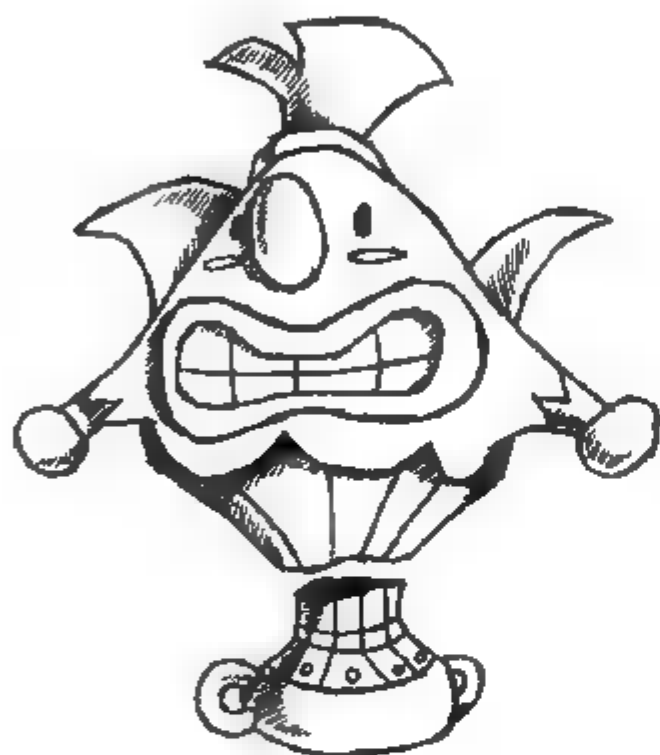
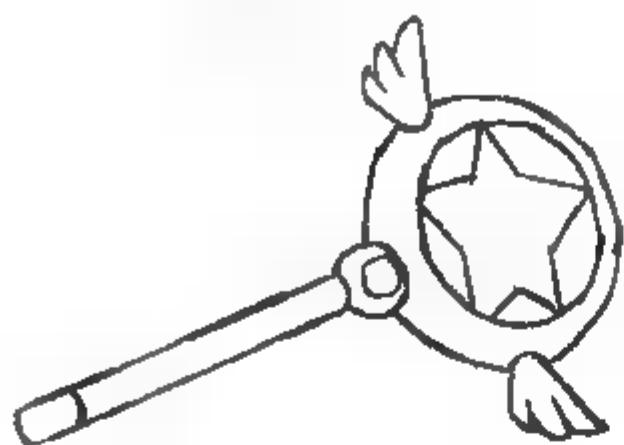
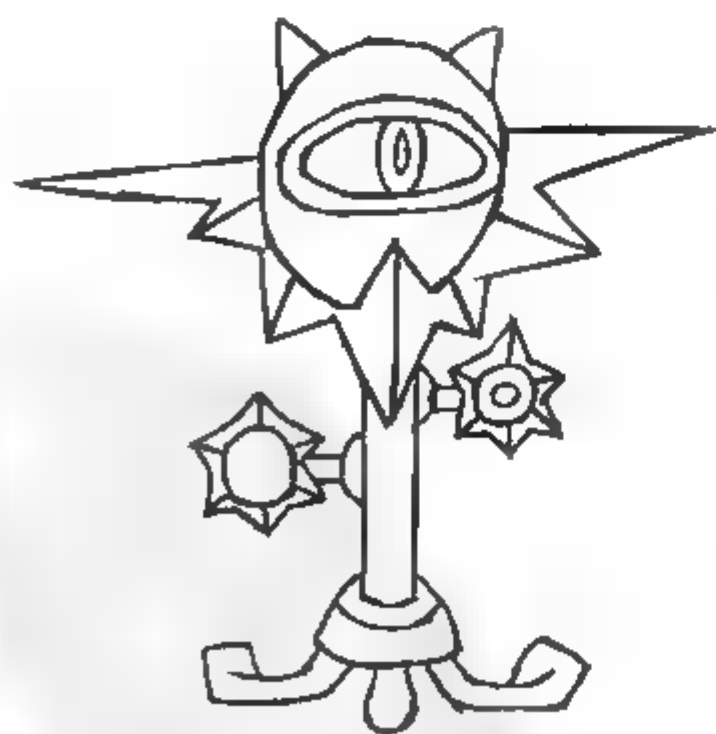
天使之翼变形后的弓箭

邪恶之弓
变形后的弓箭

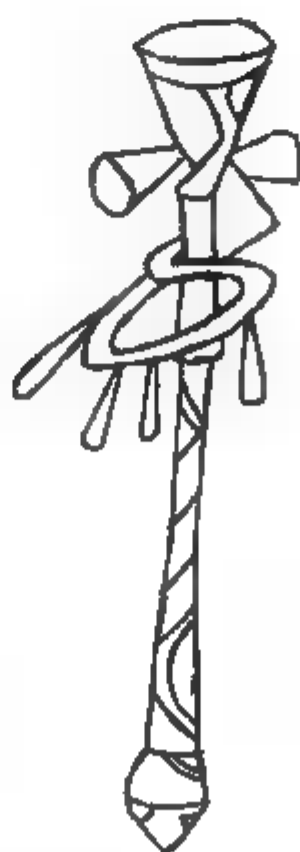
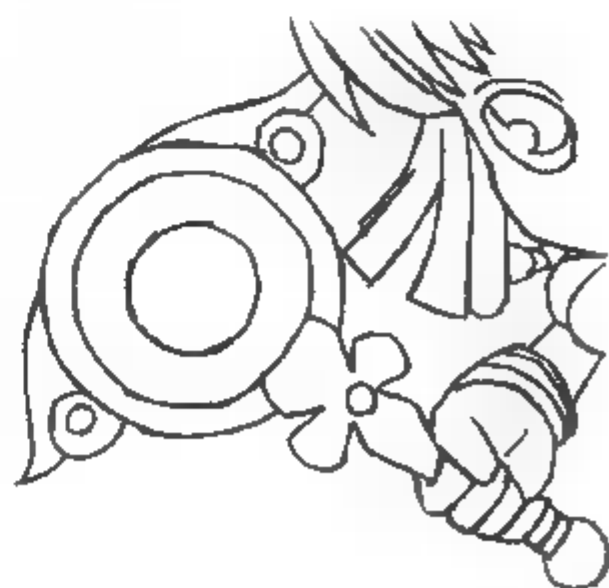
完成效果

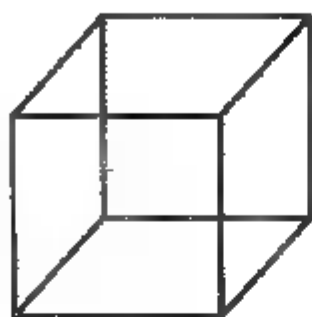
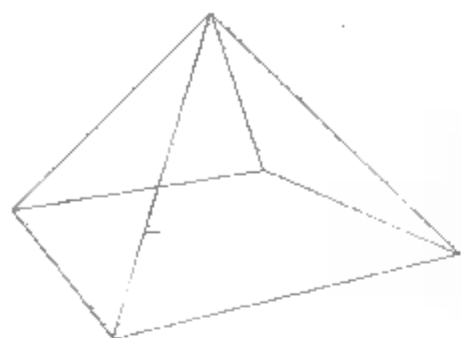
正义审判
变形后的弓箭

完成效果

长剑

短剑

双刃斧

所谓萌版，当然画得越可爱、越精怪越好啦！萌世界的杀手不见得个个都是凶神恶煞的样子，有的造型可爱、有的道具可爱，等等。总之萌世界就应该有个萌样。

传统武器细节较少

现代武器拥有较多的细节

仙女棒
在绘画时注意表现卡通造型。

魔法尤物
在绘画时注意表现卡通造型。

施展法术
在构图上表现魔幻的场景。

魔法尤物
在绘画时注意表现卡通造型。

仙女棒
这是一个造型较规整的法杖
多用于较规整的写实风格。

仙女棒
在绘画时注意表现卡通造型。

矮胖胖的树干、棉花糖一样的云朵、奇形怪状的鹅卵石，还有房顶上的可爱小造型……都是构筑童话空间很好的道具。

构成房子的基本几何结构

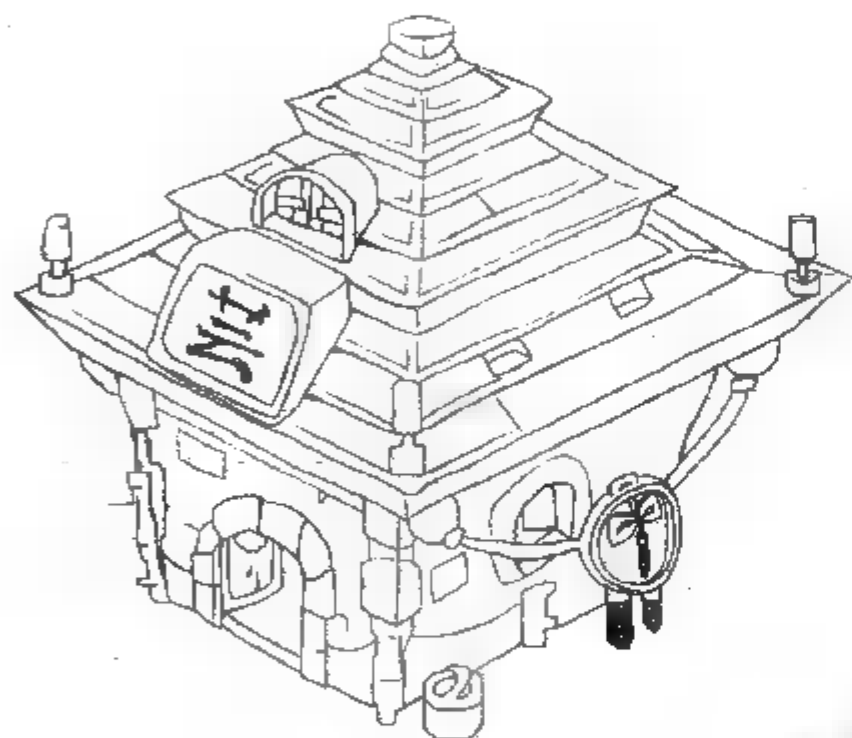
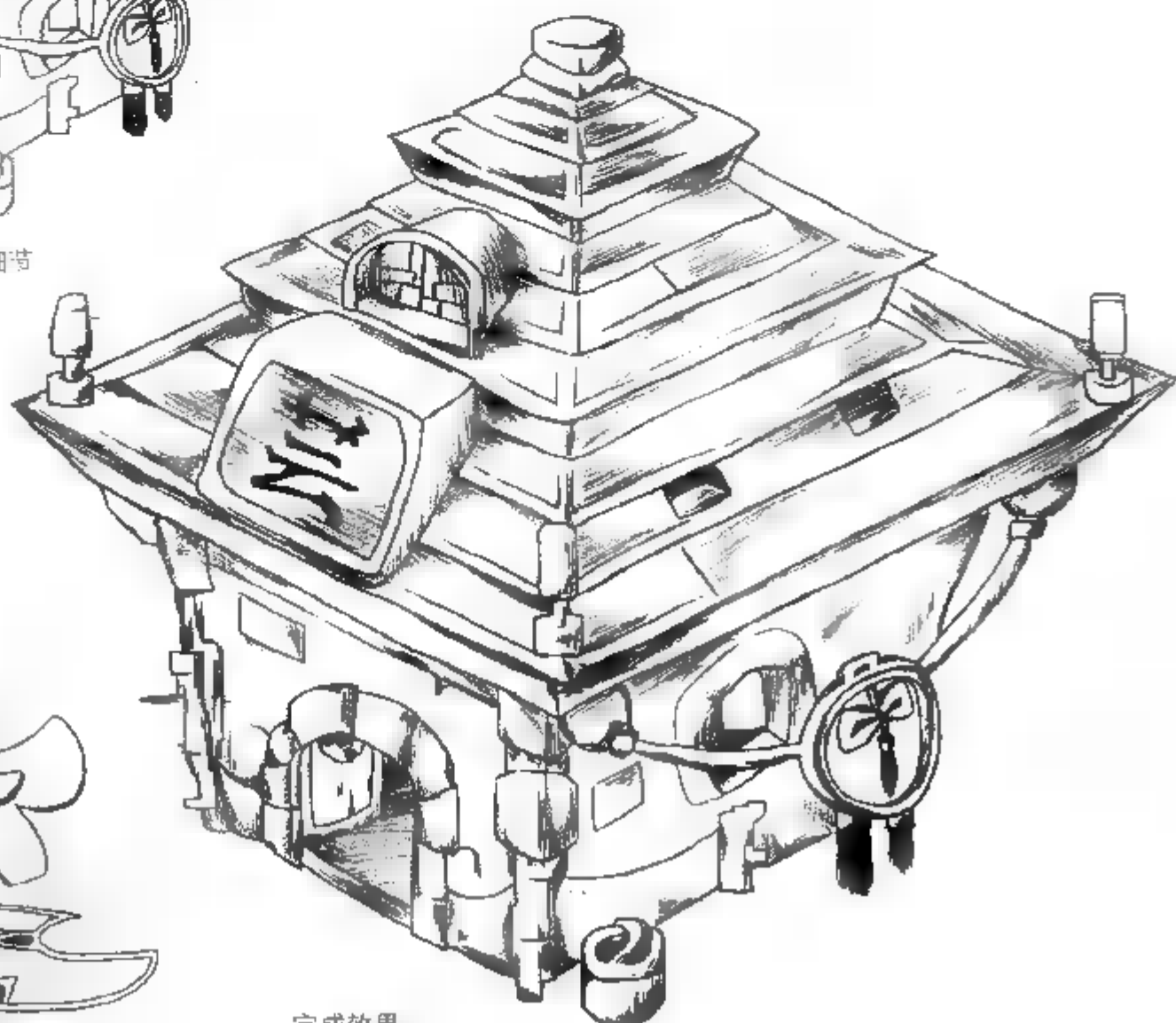
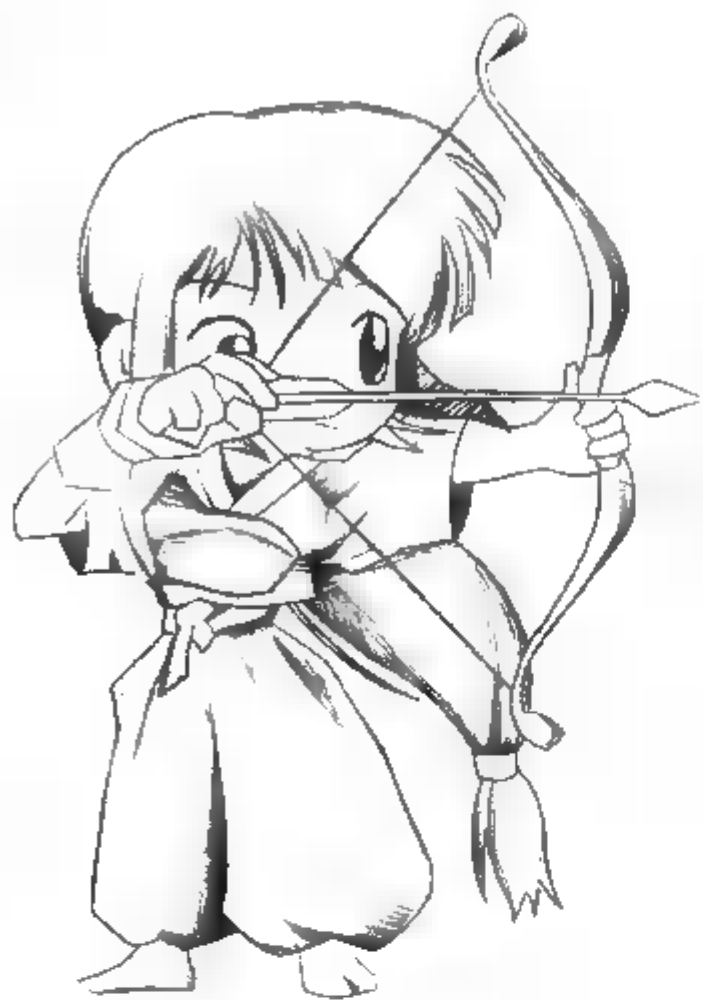
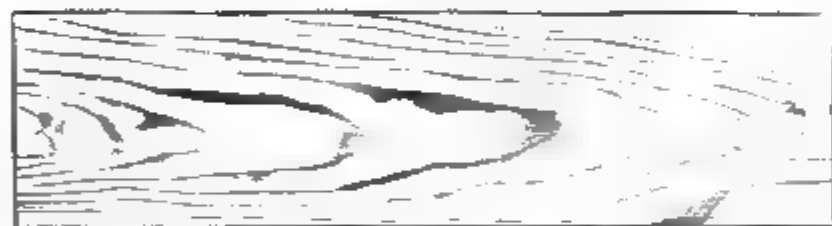
嘹望的女战士
金属盔甲和柔软羽毛的对比。

绘制房子的细节

完成效果

象牙图腾
重点是盾牌上的纹饰。

羽毛

守卫者

木质纹理绘制

效果展示

第九章　萌世界之超萌背景和场景篇

背景设计就是按设定的整体美术风格并依据故事情节的要求，给每个漫画中的角色提供表演、活动的特定场景。本章介绍背景和场景的绘制。

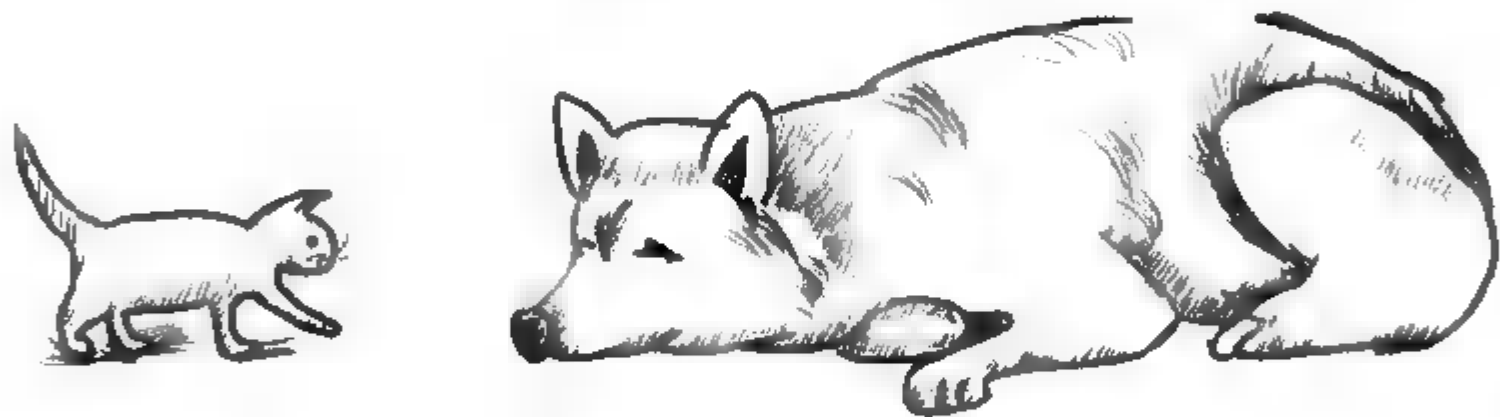
背景和场景的作用

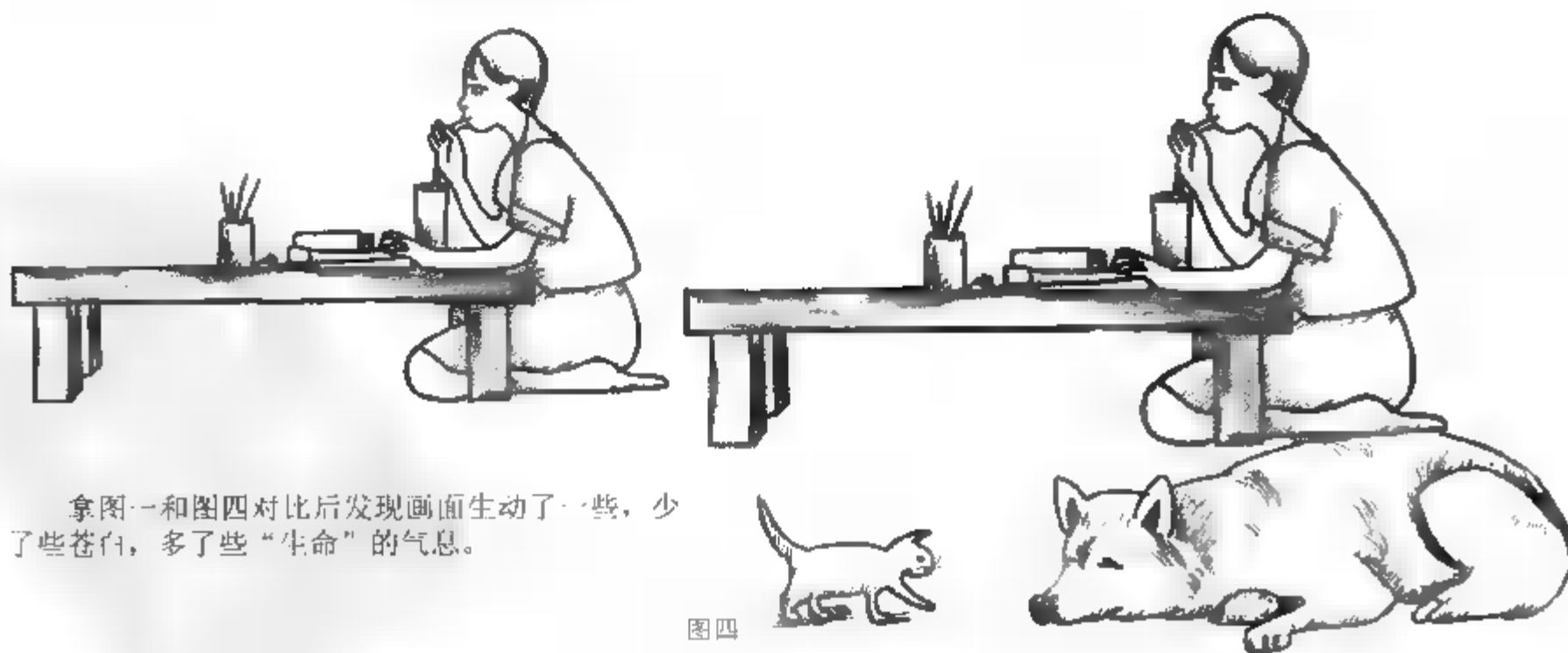
在漫画中会有若干的主要场景，如室内、室外、城市、乡村或现实或幻想的场景等。在漫画中主要是起衬托作用，渲染和营造出故事需要的环境、气氛，其诉求方式是面而非点。

图一

漫画背景是因漫画而存在的，在统一的美学构思中，漫画背景与漫画造型设计是共生产物，构成和谐整体。故事景的造型风格与角色的造型风格是必然的因果关系，与其设计思想、历史演变密不可分。因而，漫画背景设计大多仍因袭人工描绘的手段（现今，CG和三维手段也不少，人工描画手段至今是不可替代的最具有特色的背景绘制方式之一，可参考日本动画大师宫崎骏导演的动画作品）。这并不完全是因为制作技术的制约，而是由于这些经过设计者亲手绘制的画面饱含着人的智慧和情感，其传达出来的是不可重复的、独特的艺术美和人性美，与实景形成完全不同的视觉心理感受，这也是漫画的艺术魅力之一。

图二

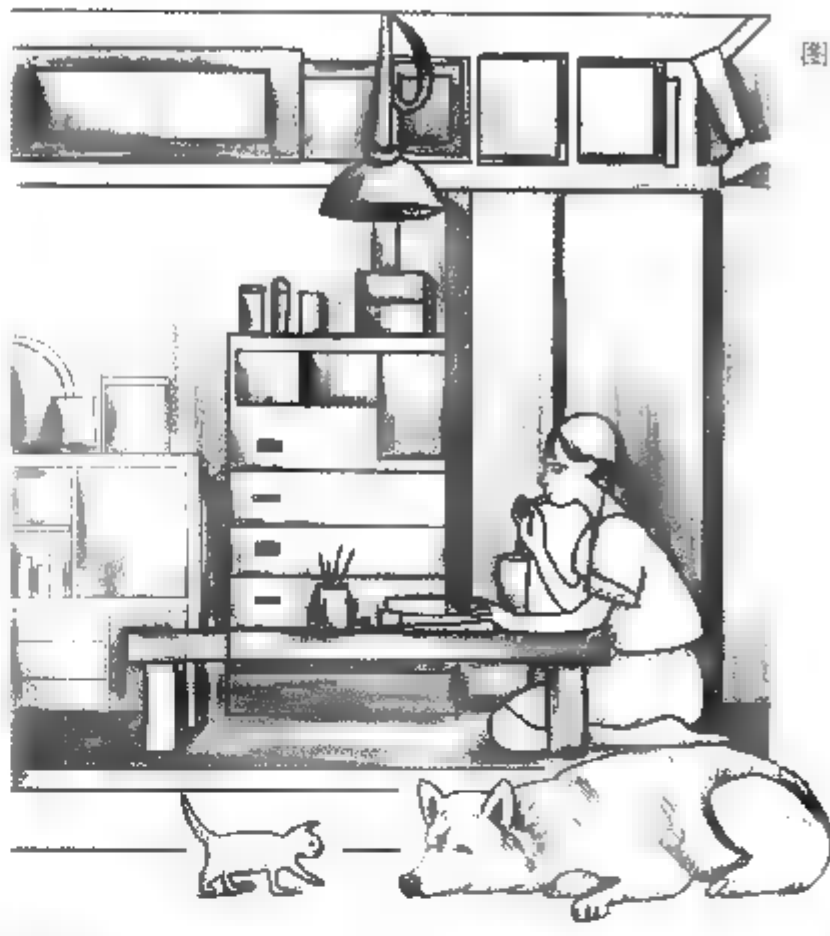
一部漫画作品，或者说单幅，要是画面没有背景，一般第一眼给人的感觉就会很单调。单一的人物，无法表现出主角的潜在心理。画面无法说明角色具体在干什么，比如画面的主环境是喧闹还是宁静，我们都无法从画面中获得，从而产生了太多不确定因素。

图三

辅助式的第三“角色”的出现，强调说明主环境的状态。如图二，没有背景环境的影响，无法使人感受画面的意境，没有灵魂的作品也就失去了生命力。图三给人的感觉是一种宁静、安逸的感觉，如果把图三的景物与图二结合在一起，至少可以说明角色是在一个相对宁静的环境中，如图四。

拿图一和图四对比后发现画面生动了一些，少了些苍白，多了些“生命”的气息。

图四

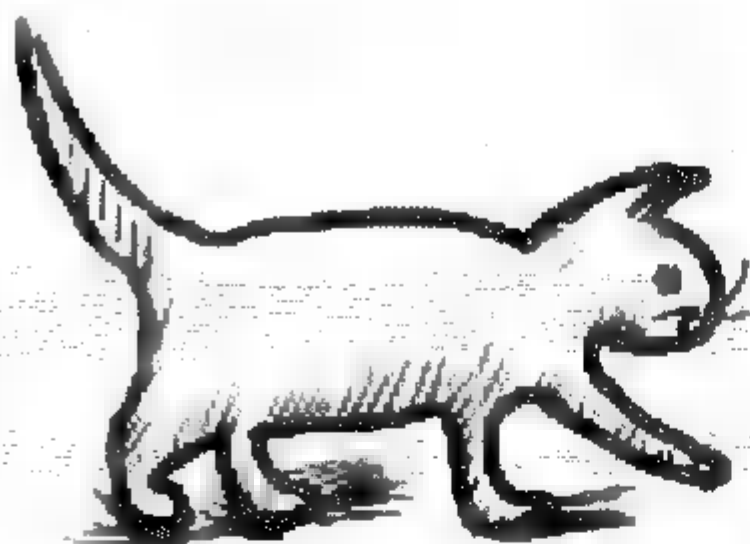
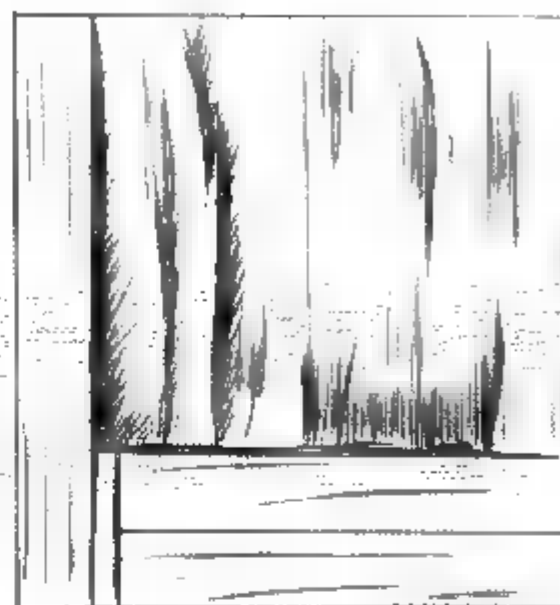
图五

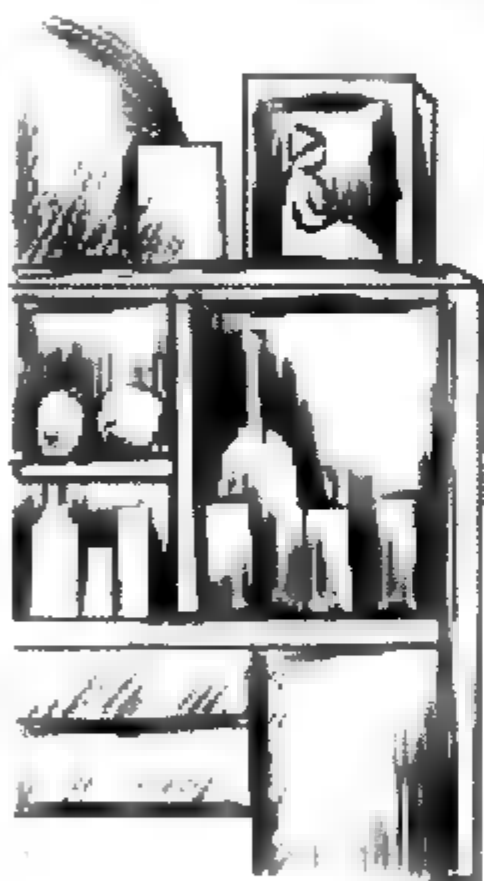
图六

图五是为场景设置的背景，为传统的日式家庭布局，风格为写实风格。降低了明度，使角色突出。

为角色搭配背景时，要注意少女的年龄及性别。当我们拿捏不定时，可以通过分析角色年龄段、性别等相关信息来寻找一个相对合适的背景，逐一试验后，再分析不同背景带给角色不同的感觉，从而找到最合适的。其中主要考虑背景与角色的先后关系，例如，背景是否影响主体物（角色），反之会喧宾夺主。同时注意透视关系。后面章节会分别讲解。

图七

图八

在画面效果里不可缺少光线对环境的影响，如图七所示，在整个背景里有亮的地方，同时也出现了很暗的地方，这就是我们要说的光线带给背景不一样的效果，在图七中我们没有看到树木，可屋子的窗户上为什么会有一些树木呢？这是通过光线反光形成的。光线射入的方向不同，就决定了它的明暗位置不同，如图八，光线从左上方进入画面，则离光线照射的地方越近背景画面就越亮，反之，离光线越远就越暗，从而形成了画面对比，此外，在光线的作用下还会出现投影。有了光源对画面的影响使画面更接近现实，从而表现出画面的丰富性和真实性。

图九

图十

在画面效果里不可缺少光线对环境的影响。

图十一

图十二

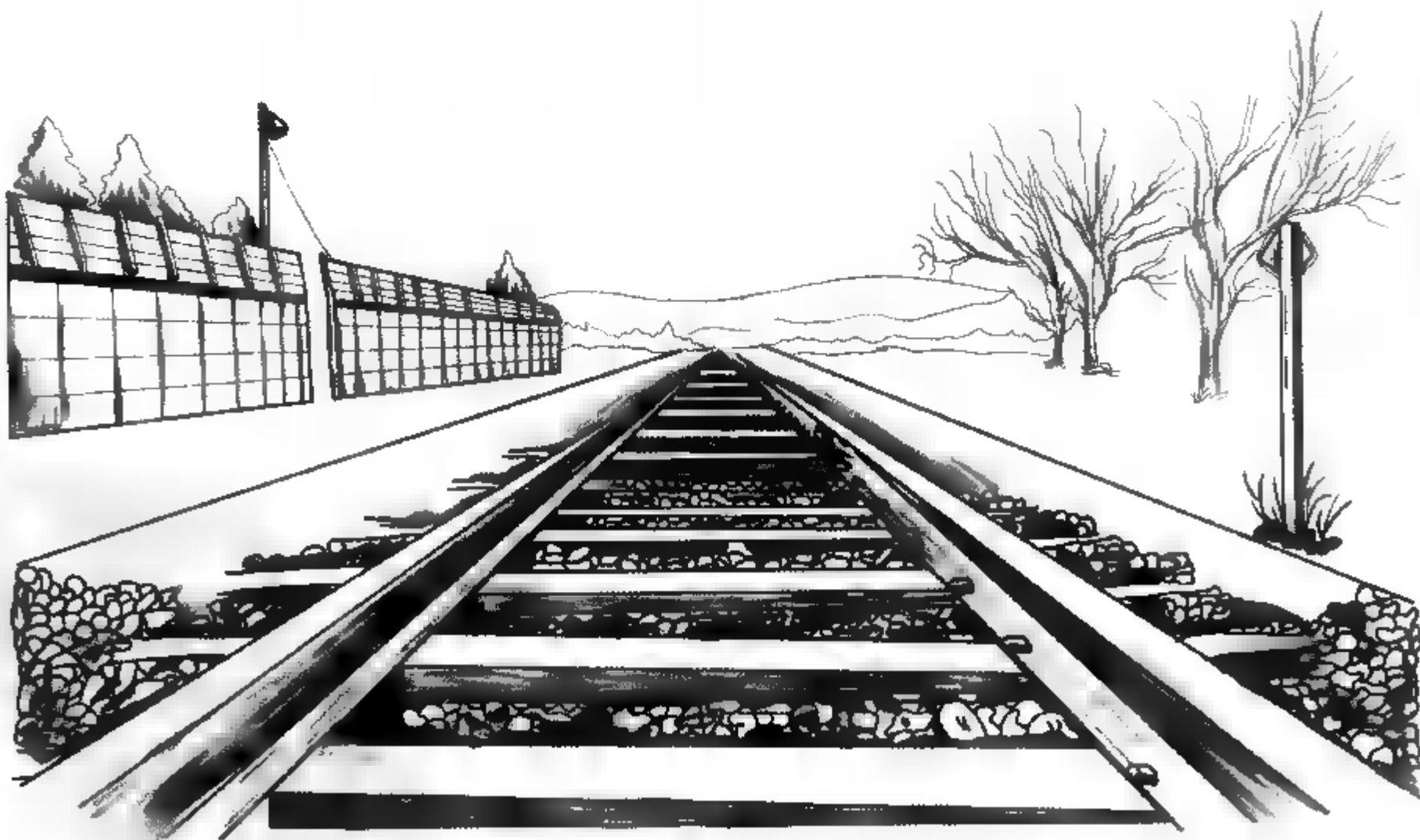
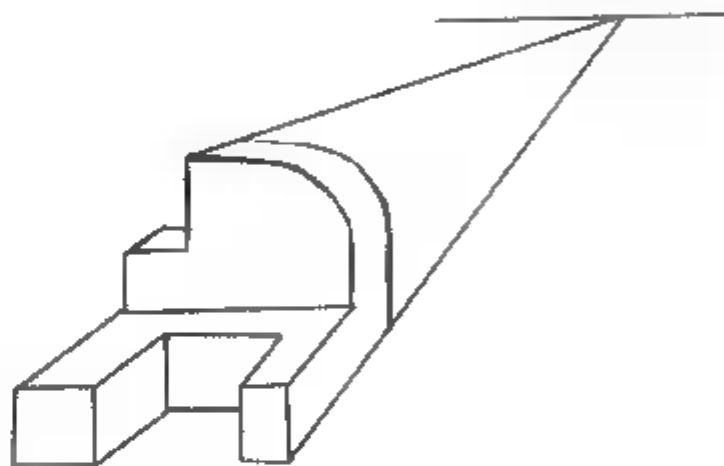
图十三

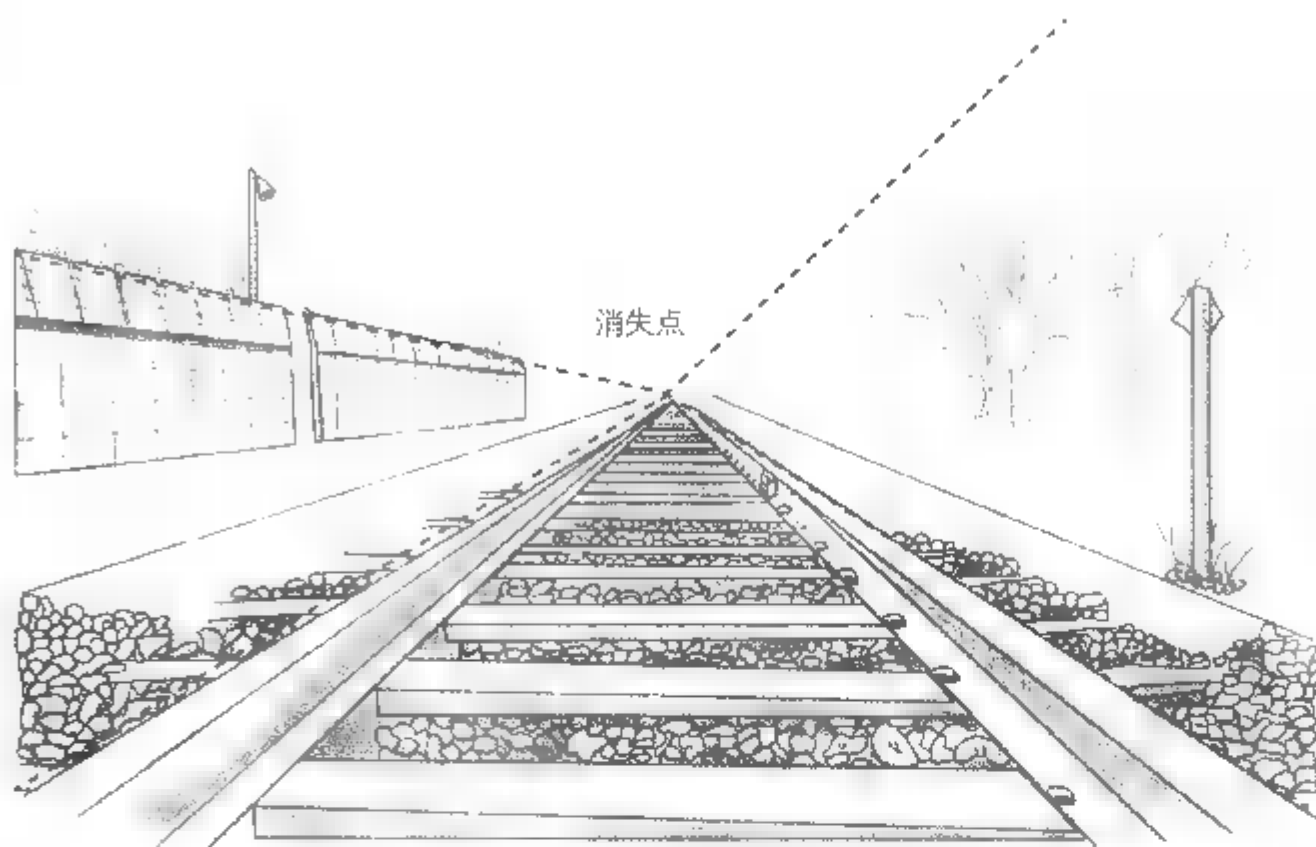
萌世界的透视法则

消失点　　　　平行透视

一点透视就是说立方体放在一个水平面上，前方的面（正面）的四边分别与画纸四边平行时，上部朝纵深的平行直线与眼睛的高度一致，消失成为一点，而正面则为正方形。

透视的基本术语

（1）视平线：就是与画者眼睛平行的水平线。
（2）心点：就是画者眼睛正对着视平线上的一点。
（3）视点：就是画者眼睛的位置。
（4）视中线：就是视点与心点相连，与视平线成直角的线。
（5）消失点：就是与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线心点两旁的消失点。
（6）天点：就是近高远低的倾斜物体（房子房盖的前面），消失在视平线以上的点。
（7）地点：就是近高远低的倾斜物体（房子房盖的后面），消失在视平线以下的点。
（8）平行透视：就是有一面与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视有整齐、平展、稳定、庄严的感觉。
（9）成角透视：就是任何一面都不与平行的正方形成长方形的物体透视。这种透视能使构图产生变化。

背景

透视在背景绘画中是很重要的一部分，比如背景是马路、路灯、轨道等，都是在平行透视的基础上表现出来的。

利用平行透视法绘制的铁轨。

与铁轨平行的树木及房屋都消失在一个消失点上。

远行的少女

最终完成图

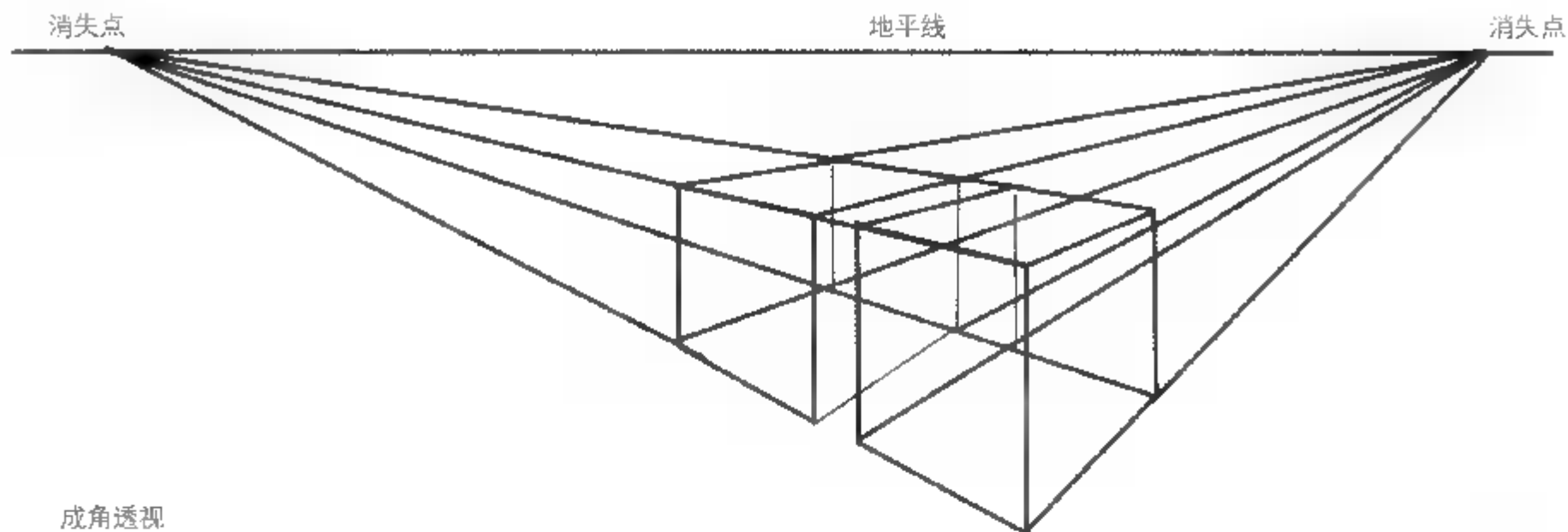
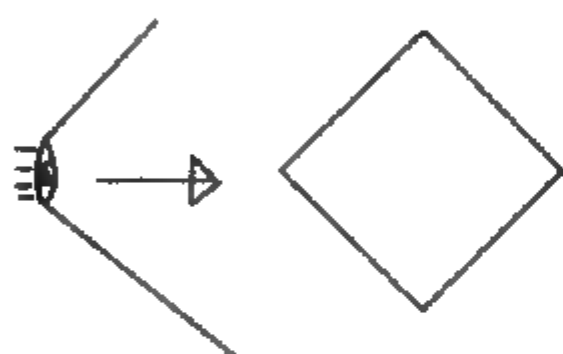
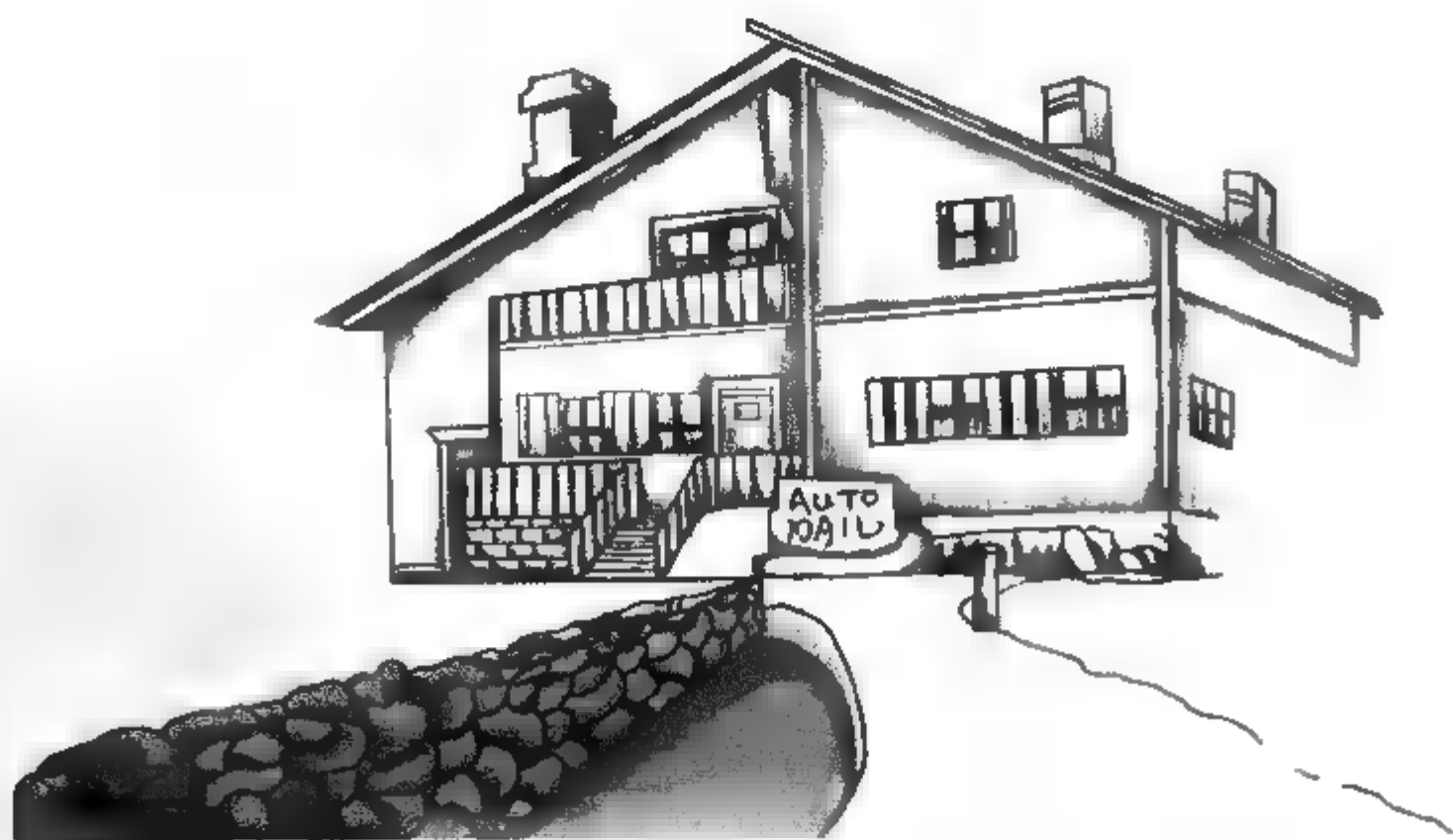
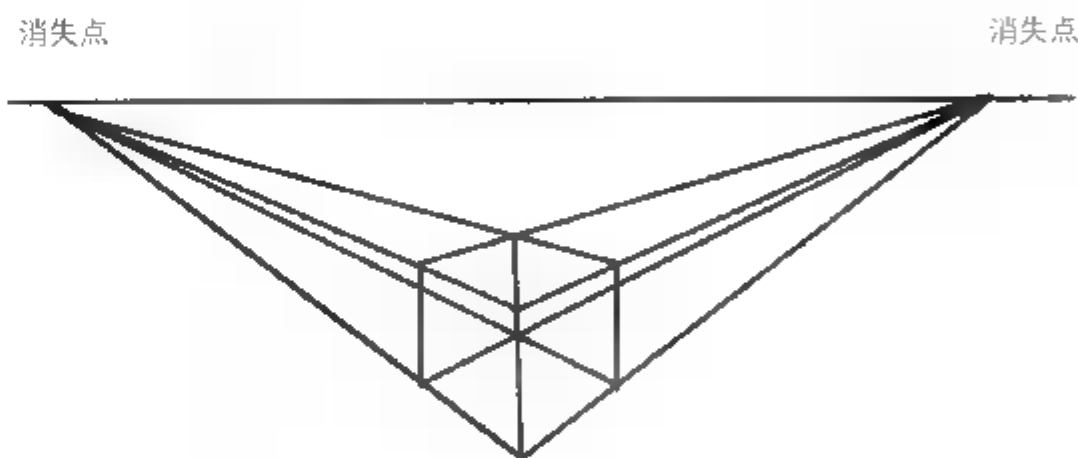
两点透视就是把立方体画到画面上，立方体的4个面相对于画面倾斜成一定角度时，往纵深平行的直线产生了两个消失点。在这种情况下，与上下两个水平面相垂直的平行线也产生了长度的缩小，但是不带有消失点。

消失点　　地平线　　消失点

成角透视

消失点　　消失点

视觉示意

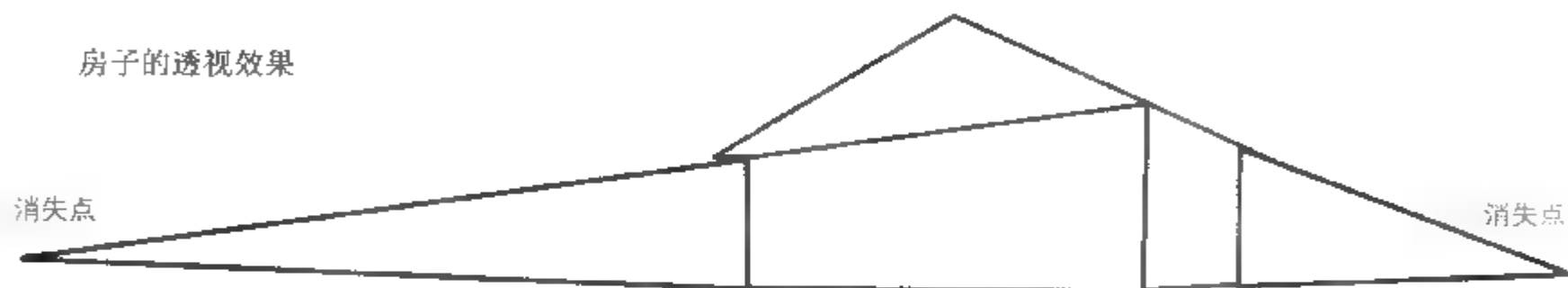
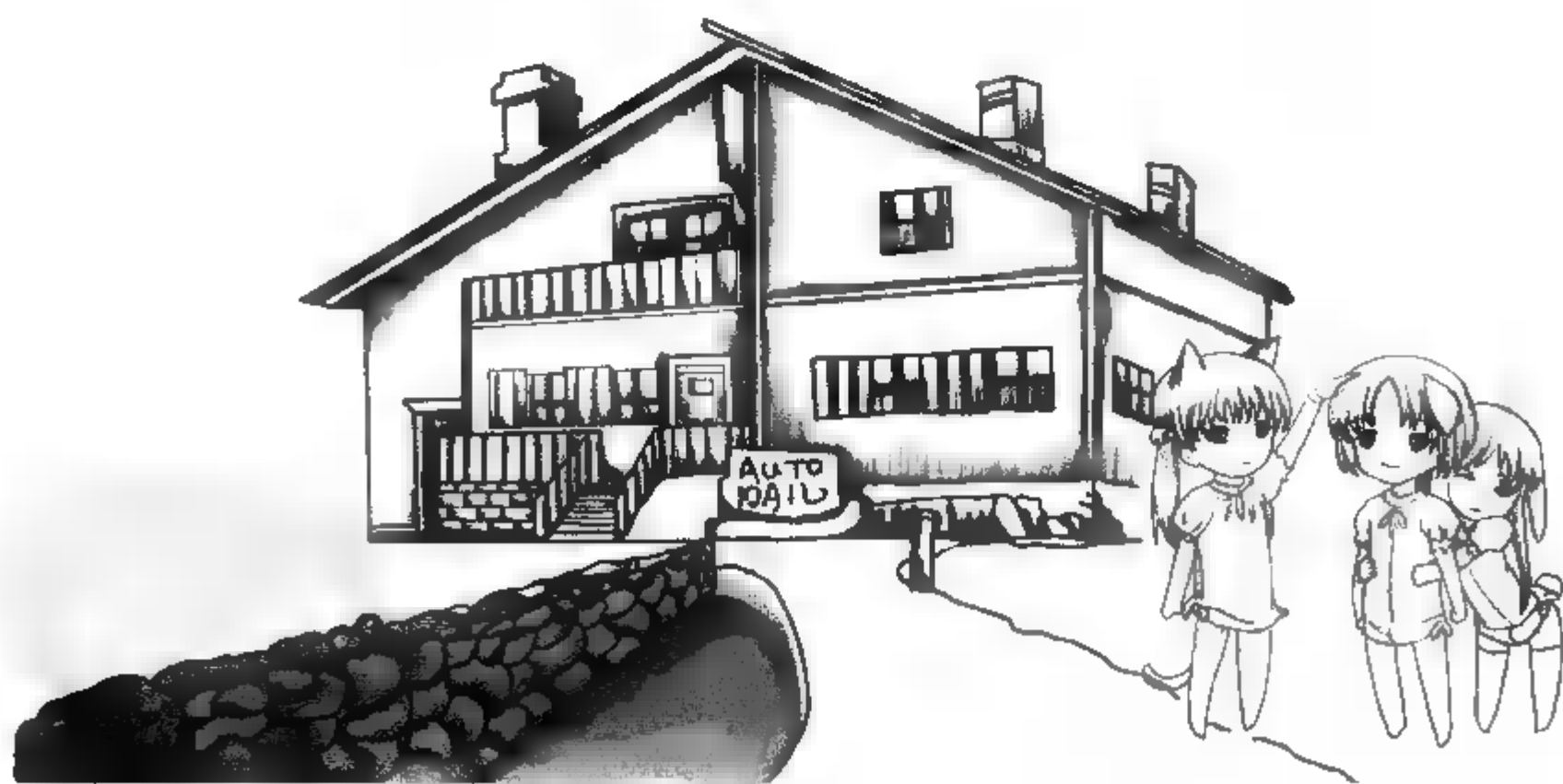
AUTO MAIL

成角透视的背景

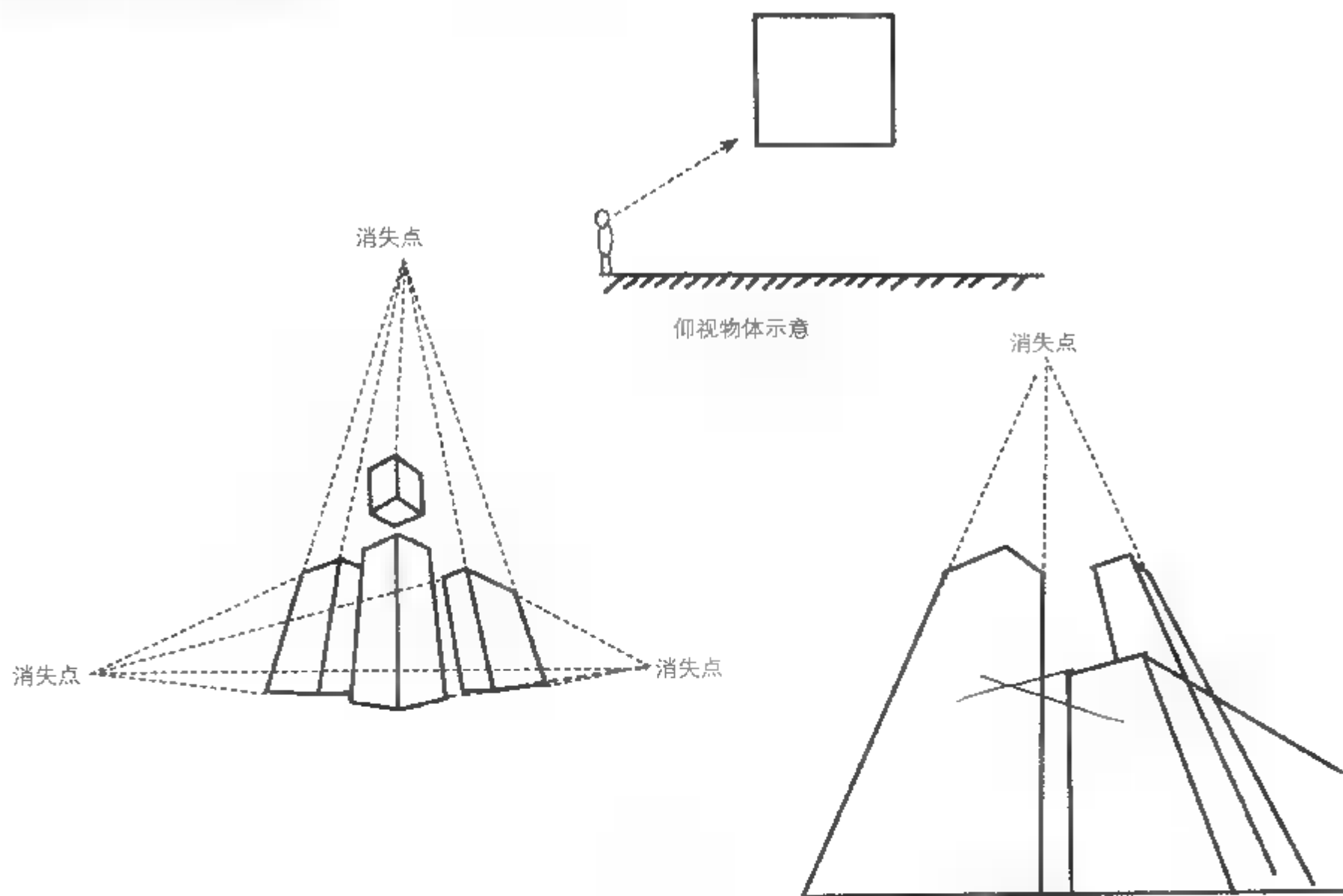
常见的两点透视实物角度

绘制的角色

房子的透视效果

消失点

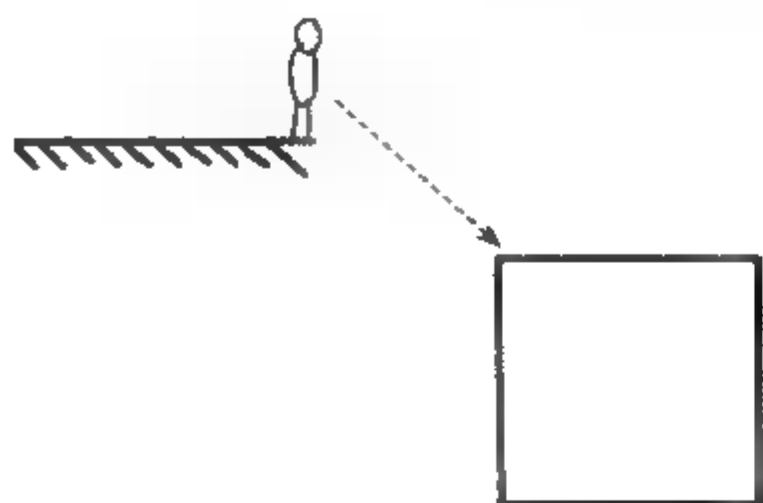
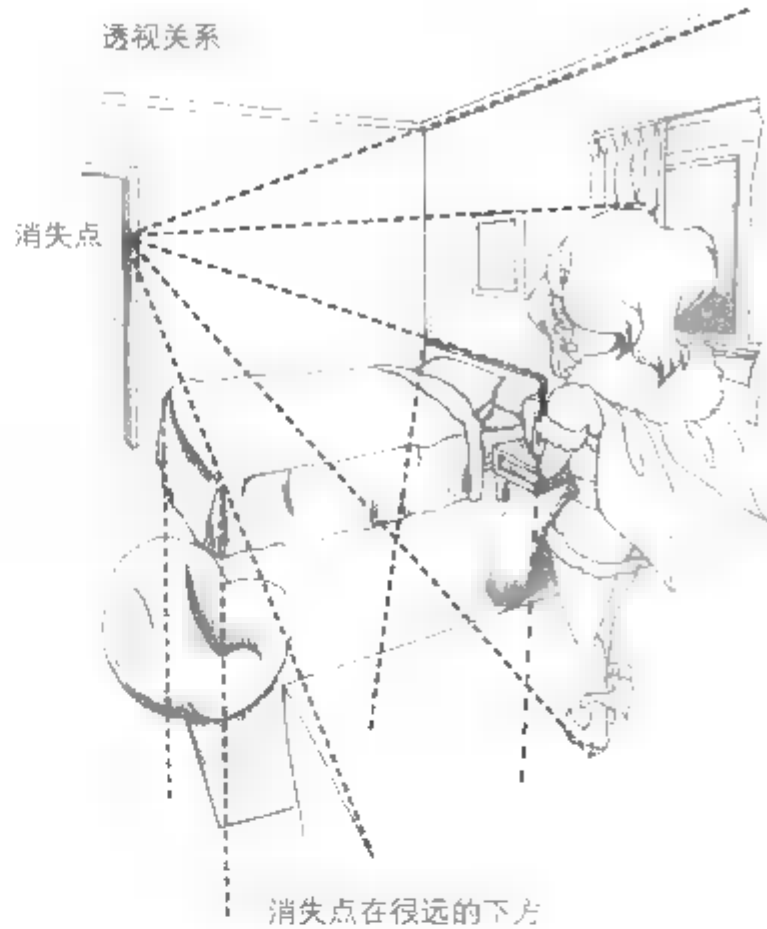
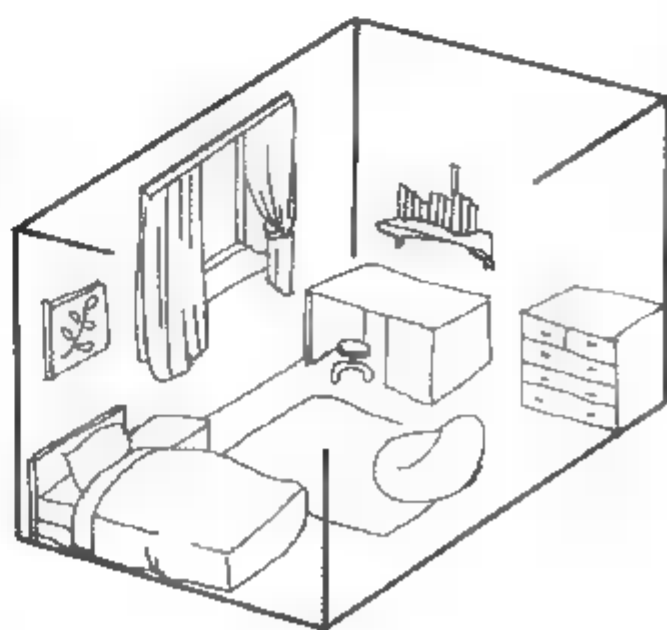
消失点

房子的四个面相对于画面倾斜成一定角度时，往纵深平行的直线产生了两个消失点。

最终效果

三点透视就是立方体相对于画面，其面及棱线都不平行时，面的边线可以延伸为3个消失点，用俯视或仰视的角度去看立方体就会形成三点透视。

仰视构图的背景

俯视物体示意

俯瞰房间的少女

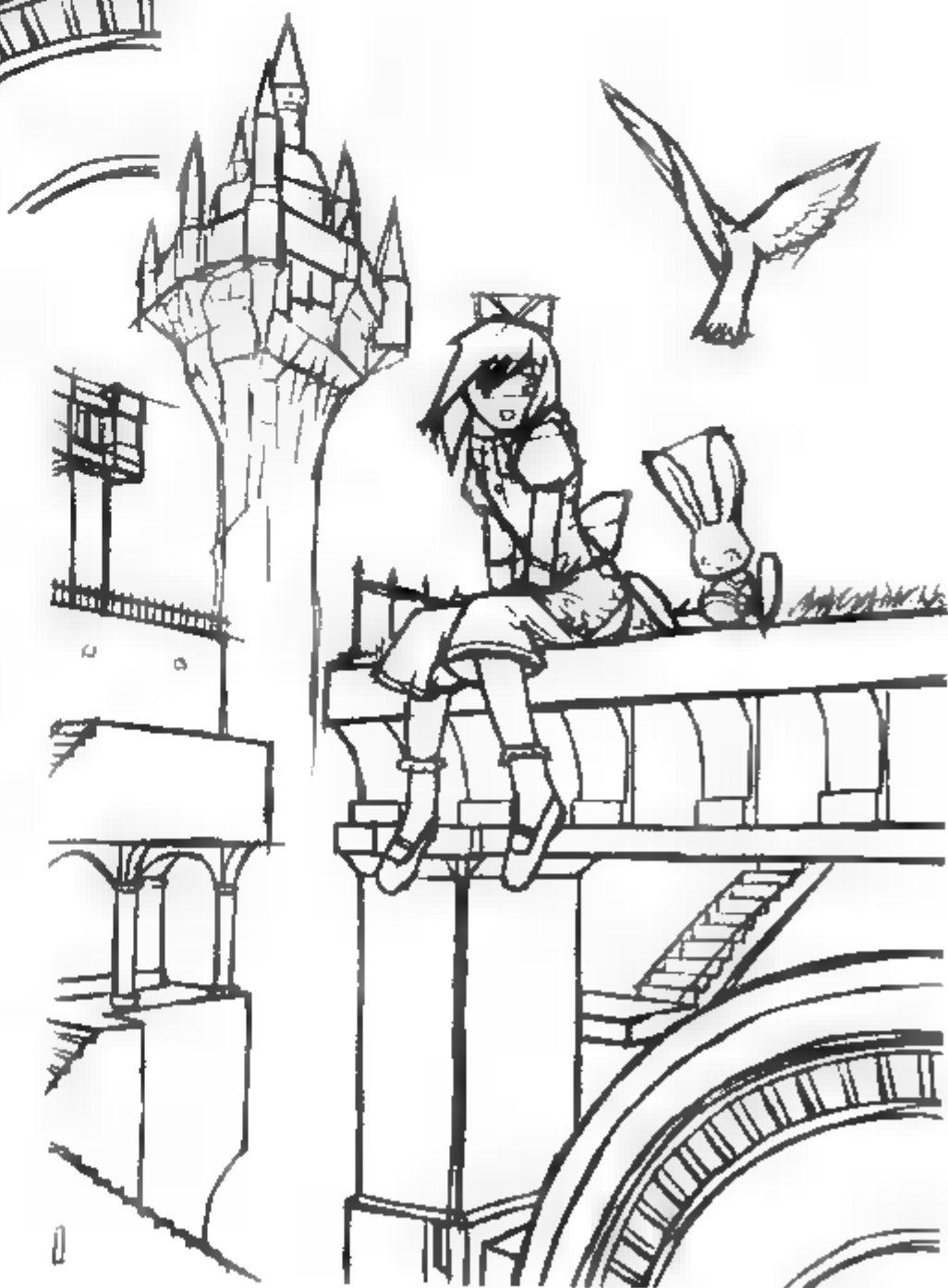
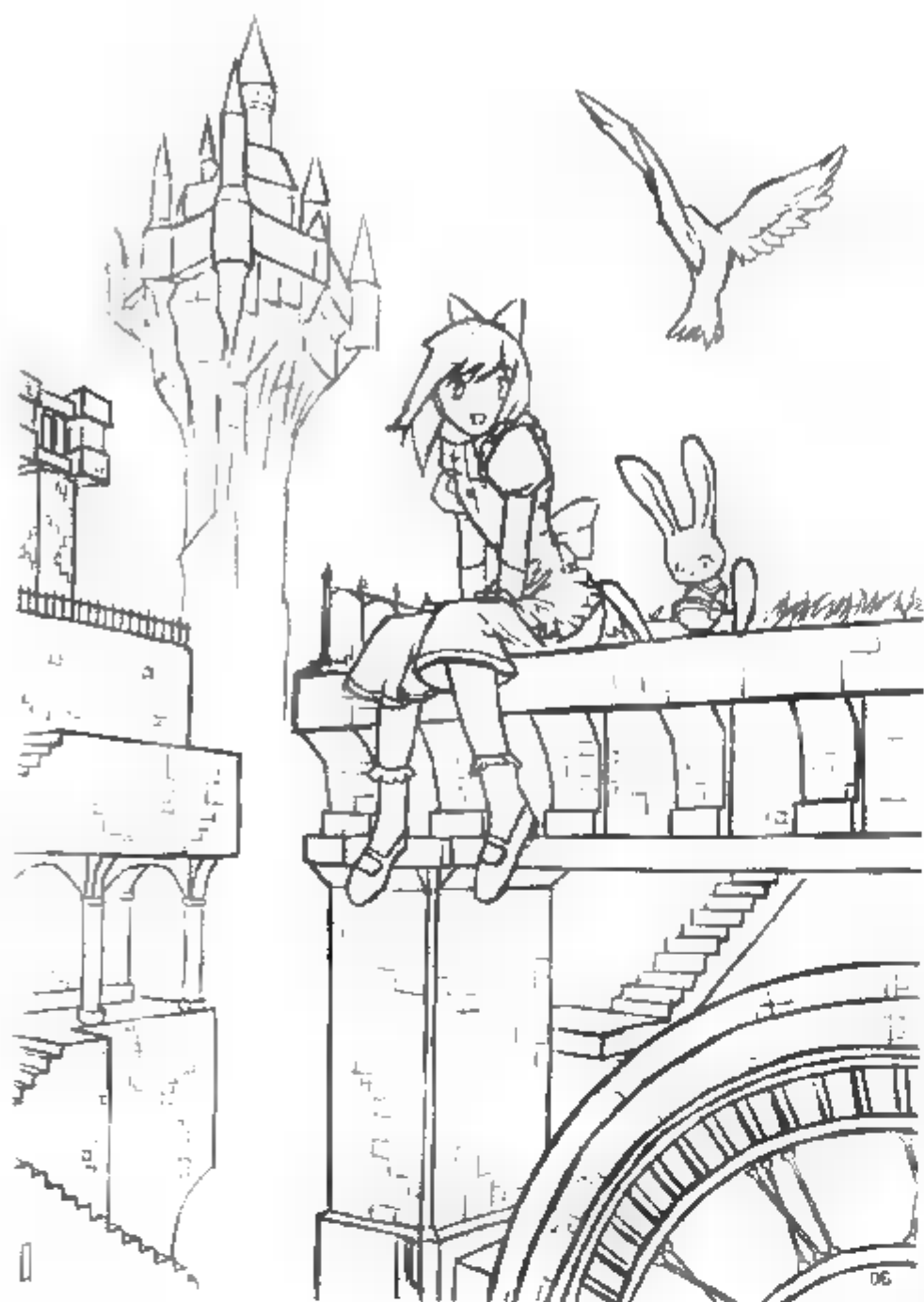
房间结构示意

在场景绘画中不可忽视的是构图和透视原理，这是整幅画的开始，也是最重要的一部分。场景绘画由人物和景物组成，在绘制的过程中我们要分清主次，使整个画面看上去很生动。

首先要把整幅画面的构图安排好，注意主体物放置位置，在构图过程中要把整个场景的大体形状概括出来。

然后在第一步的基础上调整画面，把画面上的物体刻画出来。

刻画离主体物较近的动物，如人物身边的兔子，这样使整个画面不单调，还可以衬托主体物。

动物的具体刻画会使整个画面看起来很生动、活泼。注意动物和人物之间的联系。

接下来，我们绘制人物坐着的道具“桥”，这也是离主体物较近的物体，绘画时注意线条的运用，线条的虚实会使整个场景的透视效果更强。

在绘制离主体物较远的物体时，我们要注意不要让它抢了主体物的风头，一定要分清主次，线条稍虚，颜色较浅。

现在整个画面有实有虚，画面效果已经成形。

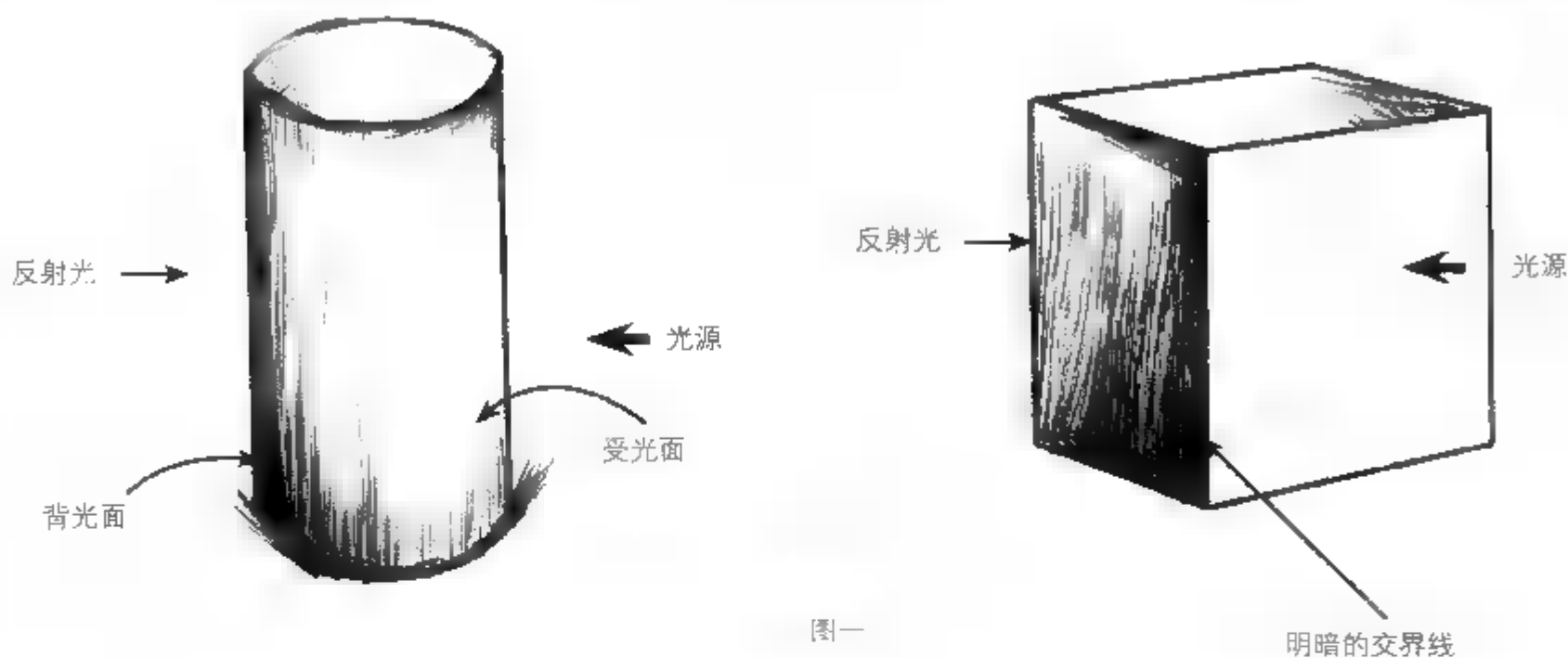
最后还是仔细刻画主体物，把人物的五官画好，注意人物的体积感在这一步要稍有表现。

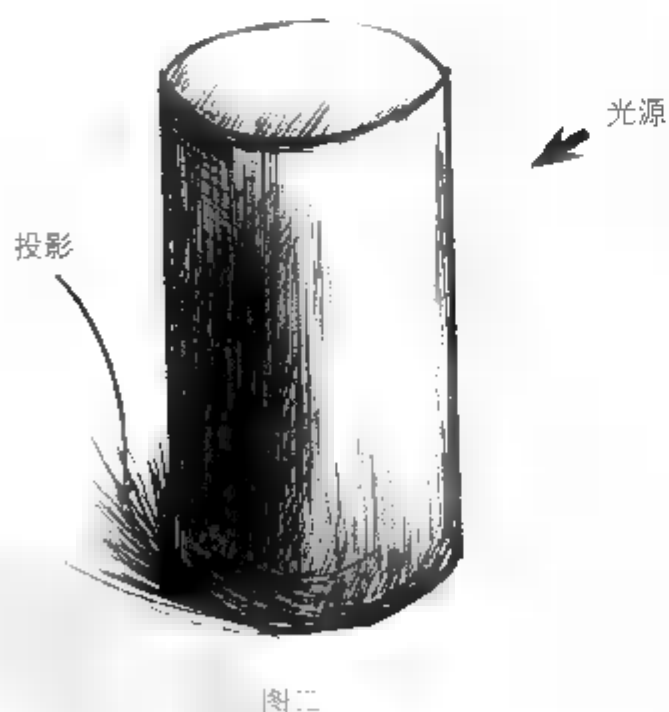
06

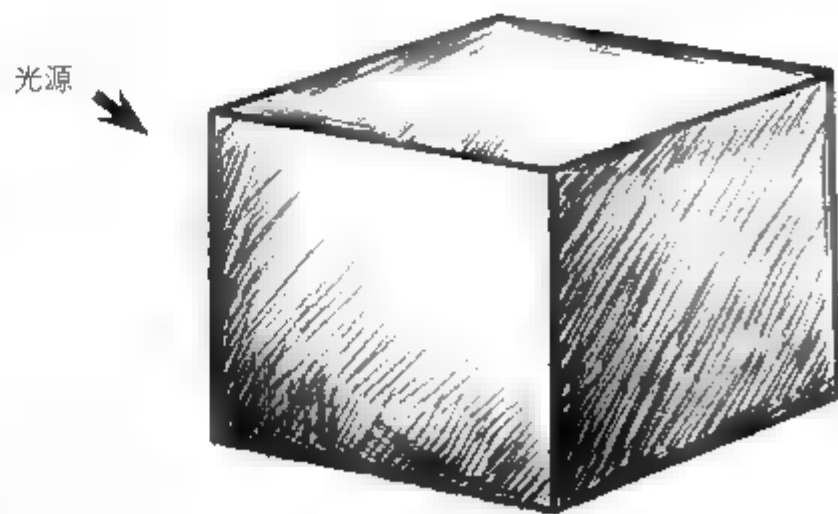
萌世界的光源表现

认识光源

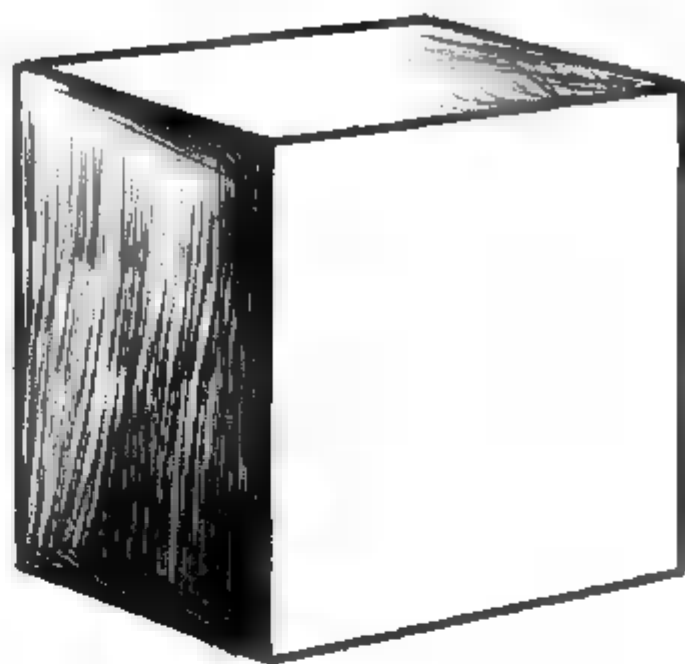
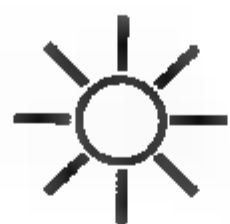
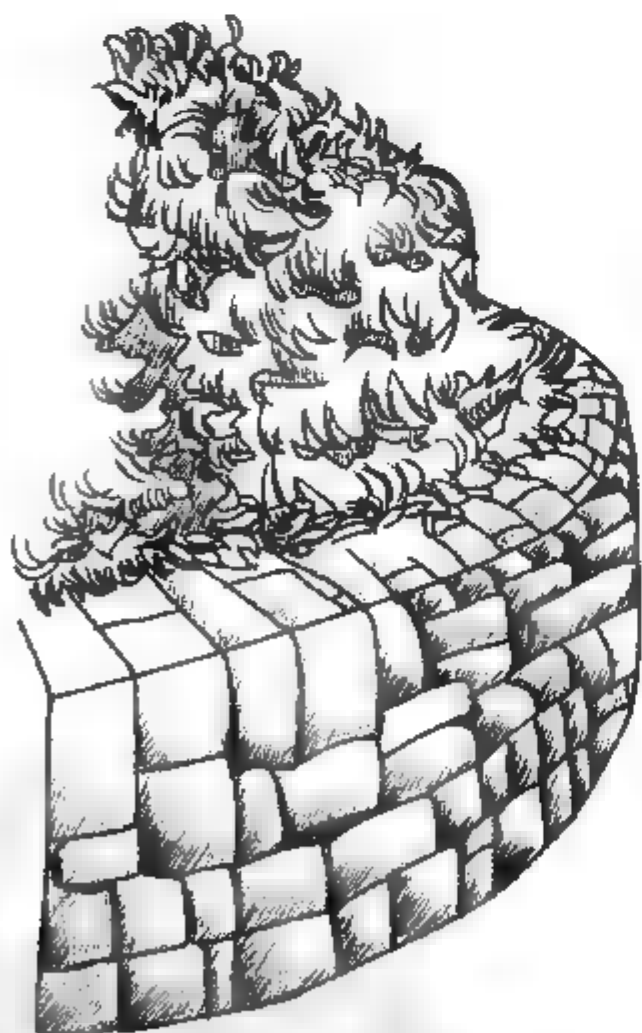
由于光的照射，我们才看得见物体；在自然界中，太阳是唯一的光源，太阳光的照射产生无穷的光影变化，这样会使我们产生惊奇、愉快、恐怖等感受。

图一

如图一，受到光源的影响，我们可以看到明暗的落差，但物体在受光的同时，仍会受到周围的影响；也就是说，周围的反射光对于物体的暗面也会产生某种程度的照明。但有时候也会有完全感受不到反射光的情况。

图二

如图二，日光照在一个圆柱上产生了受光的明部与不受光的暗部。明部与暗部的交界线，称为阴线。圆柱投在其他面（如地面）上而照不到光的部分，称为影部。影部的边缘线，称为影线。阴影透视主要讲的是影子的透视图。光可分为自然光（如太阳与月亮的反射光）与人为光（如灯光与烛光）两种，这里主要讲在日光与灯光照射下，物体的阴影透视画法与应用。

图三

如图三，阴影透视物体在光的照射下，产生了阴影，阴影是暗部与影部的合称。有了阴影的表现，我们就会分辨出物体的空间位置。

光源

投影

顺光示例

顺光下的场景，没有受到角色的影响，拥有自己独立的光影效果。

完成效果

逆光示例

投影区域集中在上面

完成效果

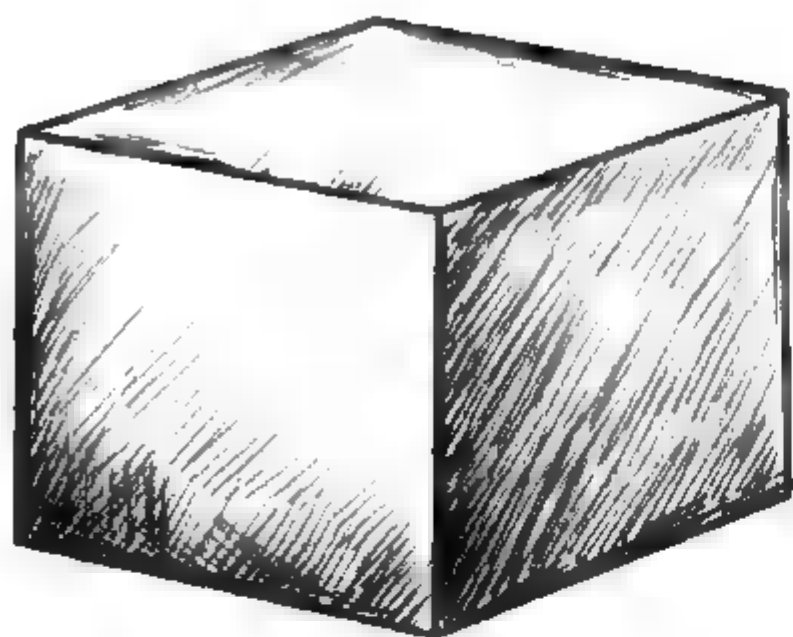
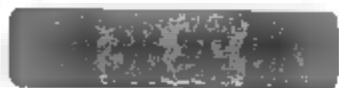
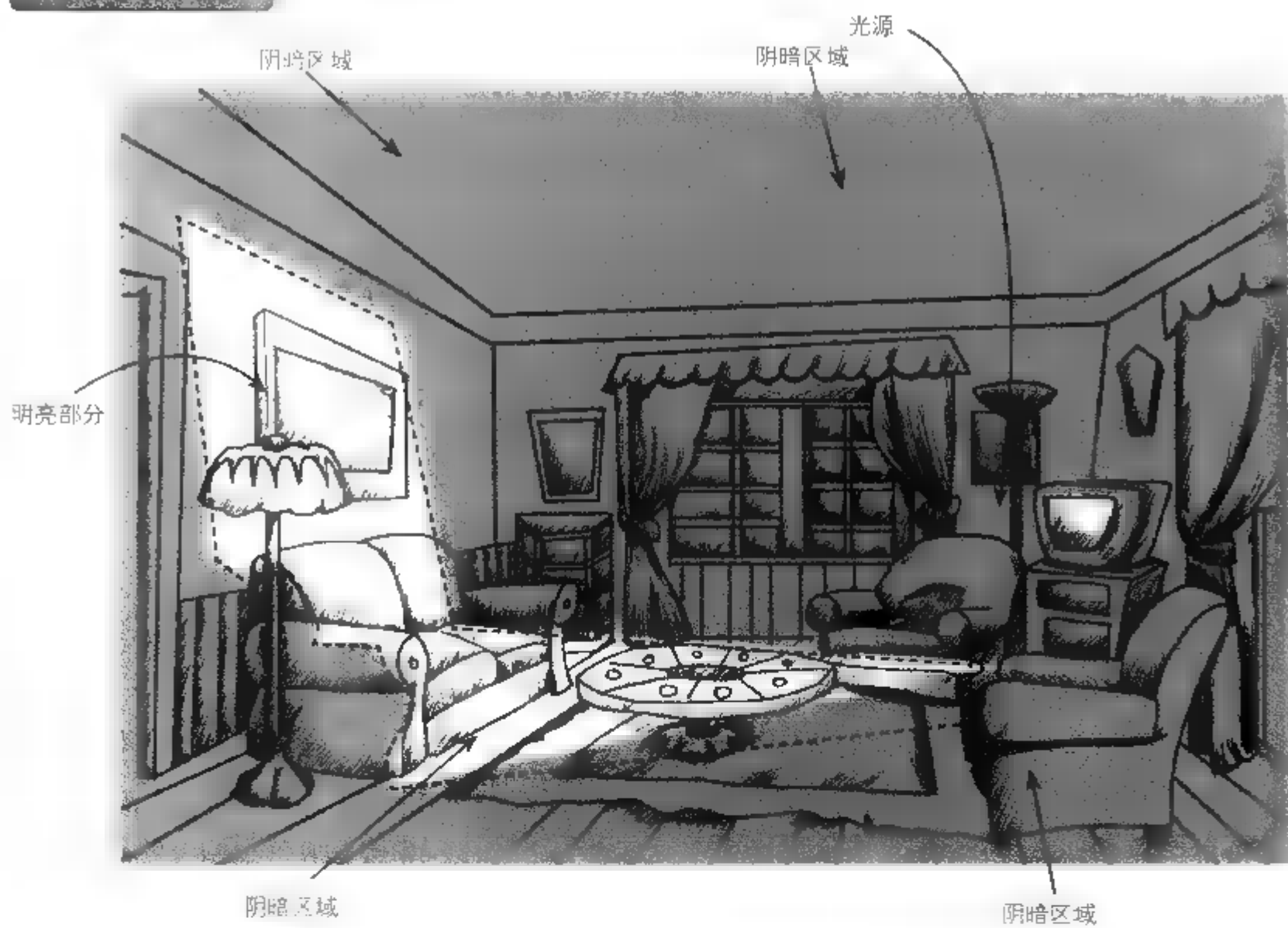
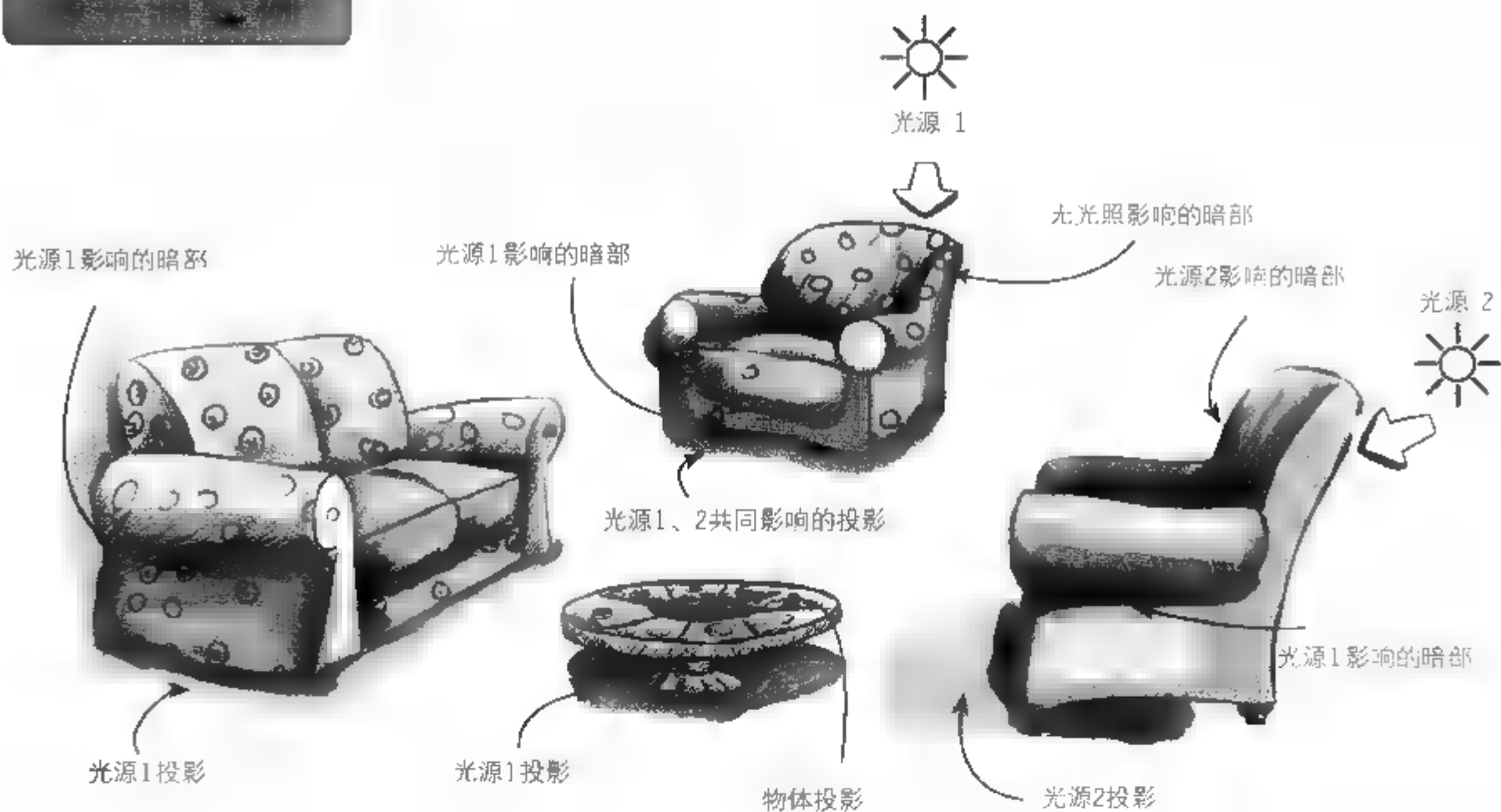
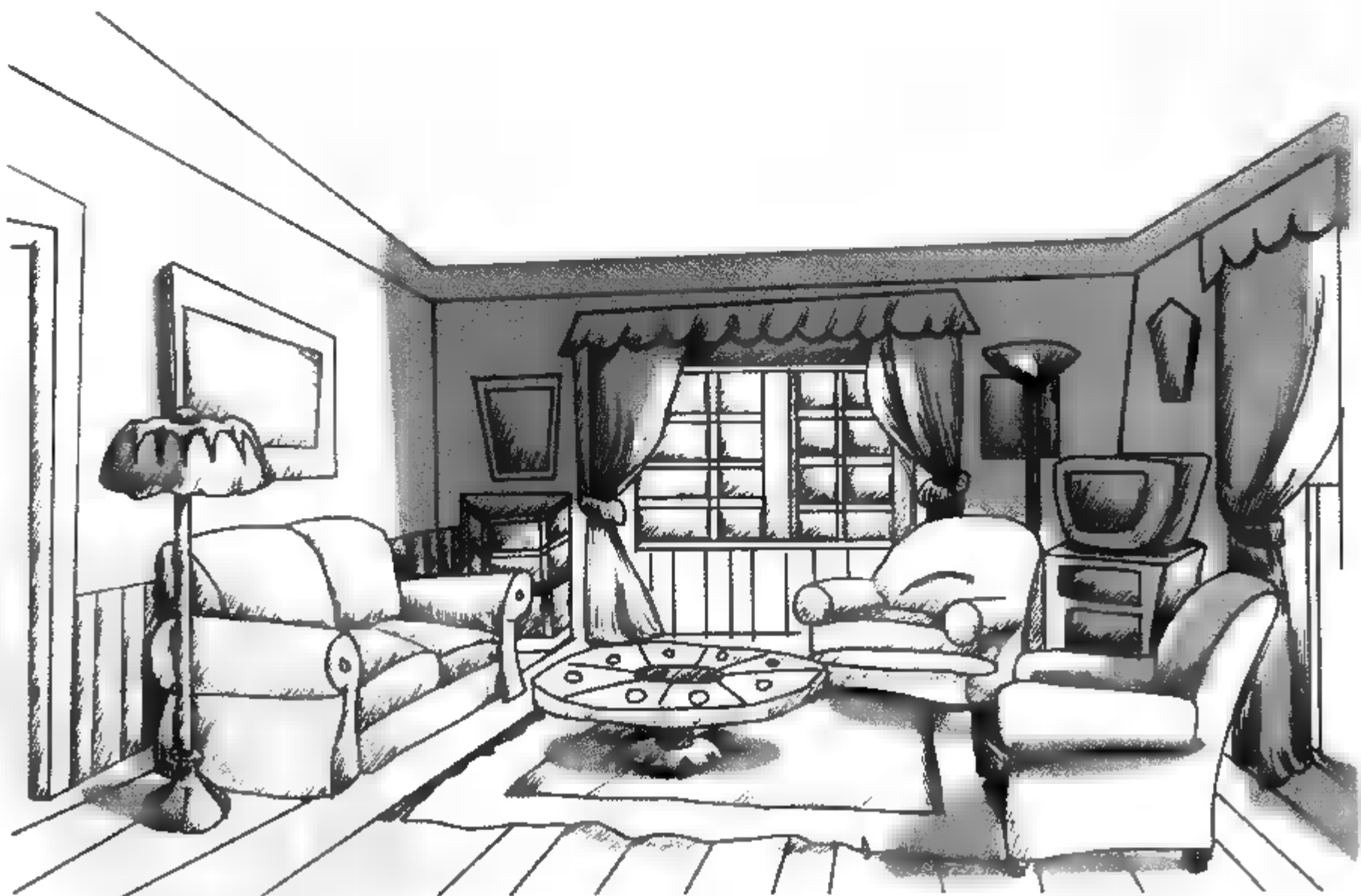
阴暗区域

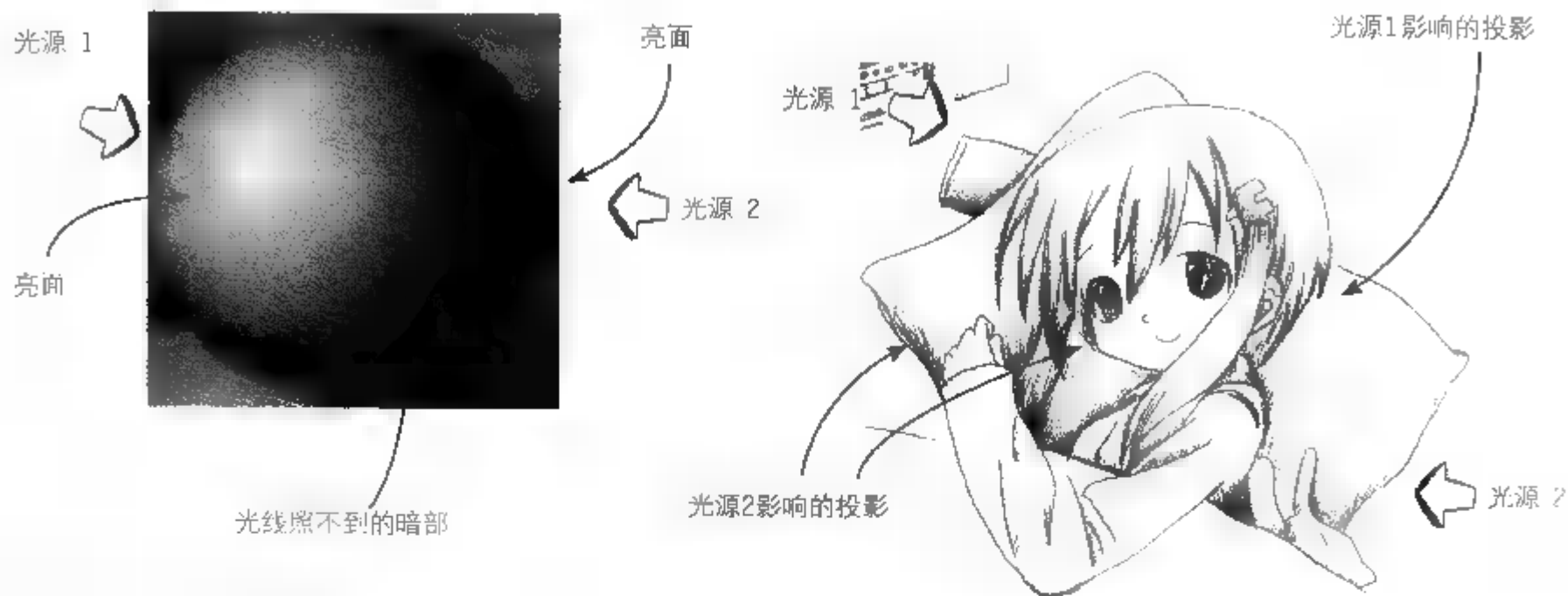
阴暗区域

光源

明亮部分

阴暗区域

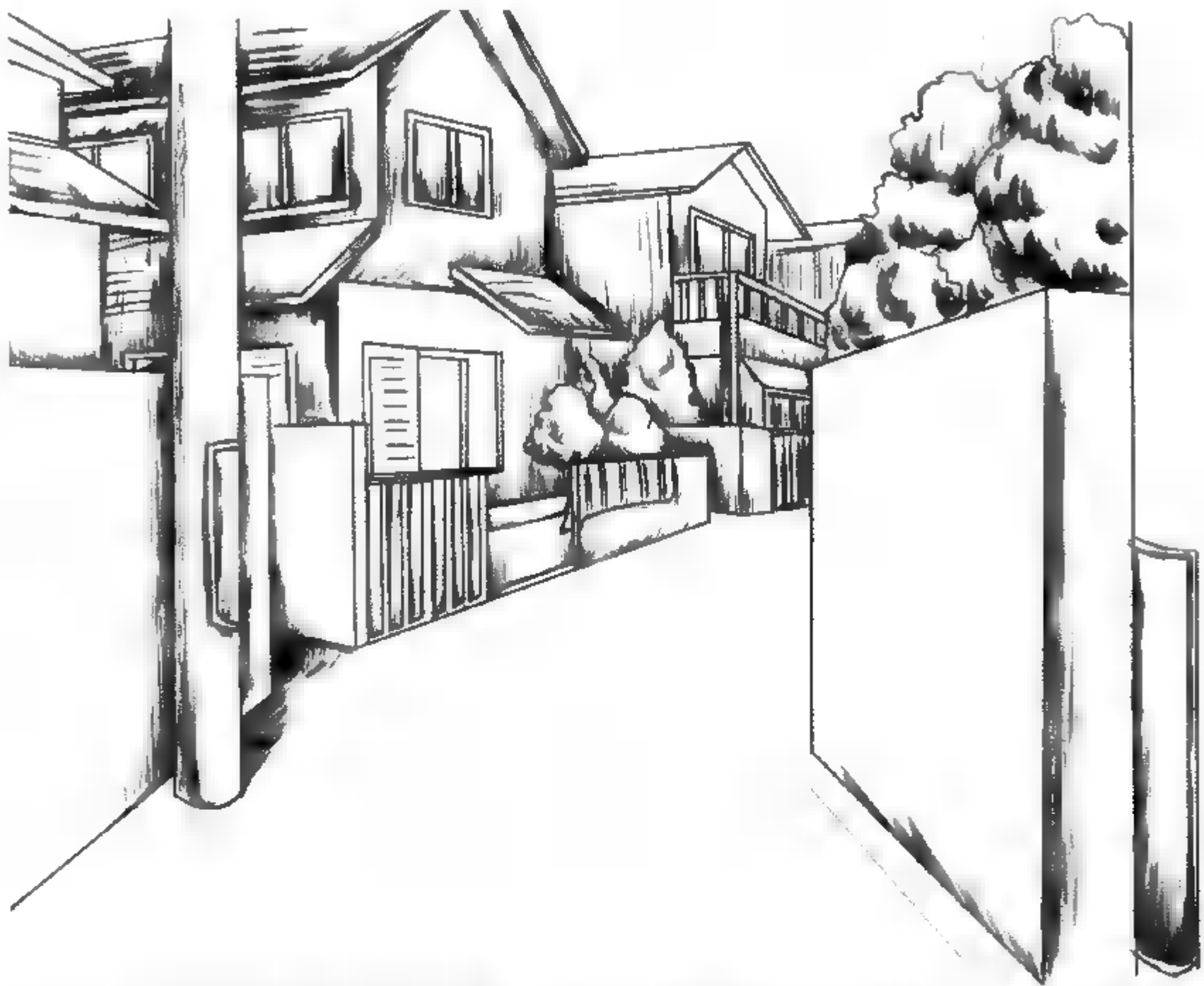
阴暗区域

完成效果

光线投影是受到各个物体影响的庞大系统，由于各物体之间的影响，即使是微小的光线或物体变化，都可以对大的光影环境产生重大的影响；所以留意观察日常身边事物的细节会对我们今后的创作打下良好的基础。

完成效果

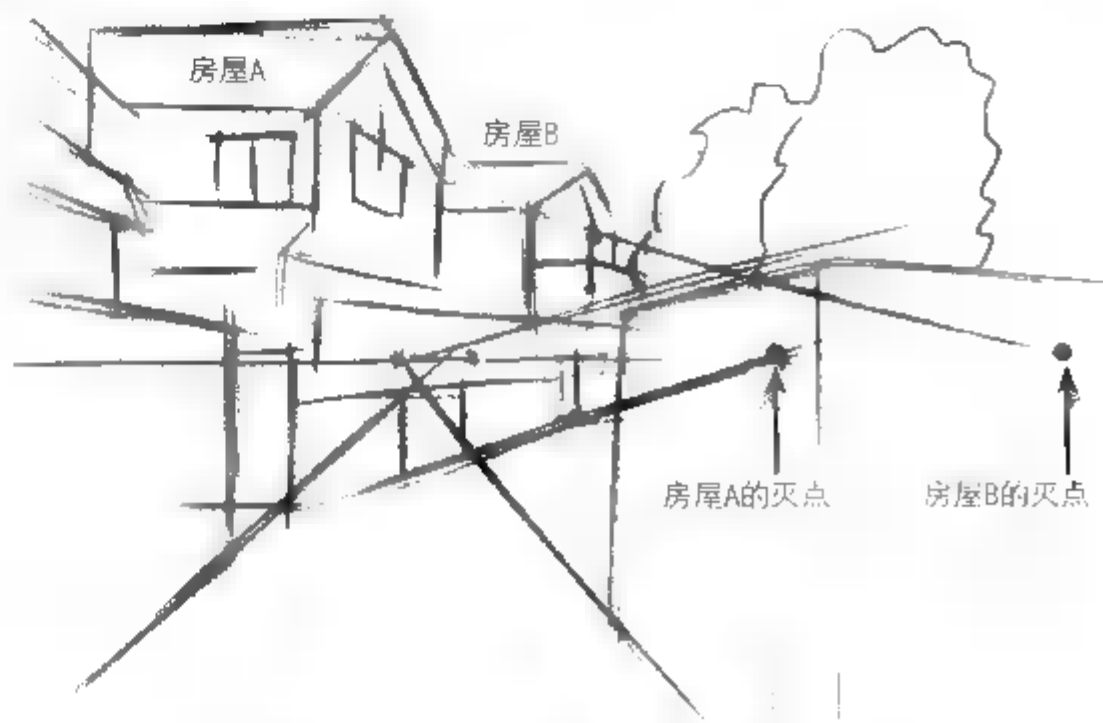
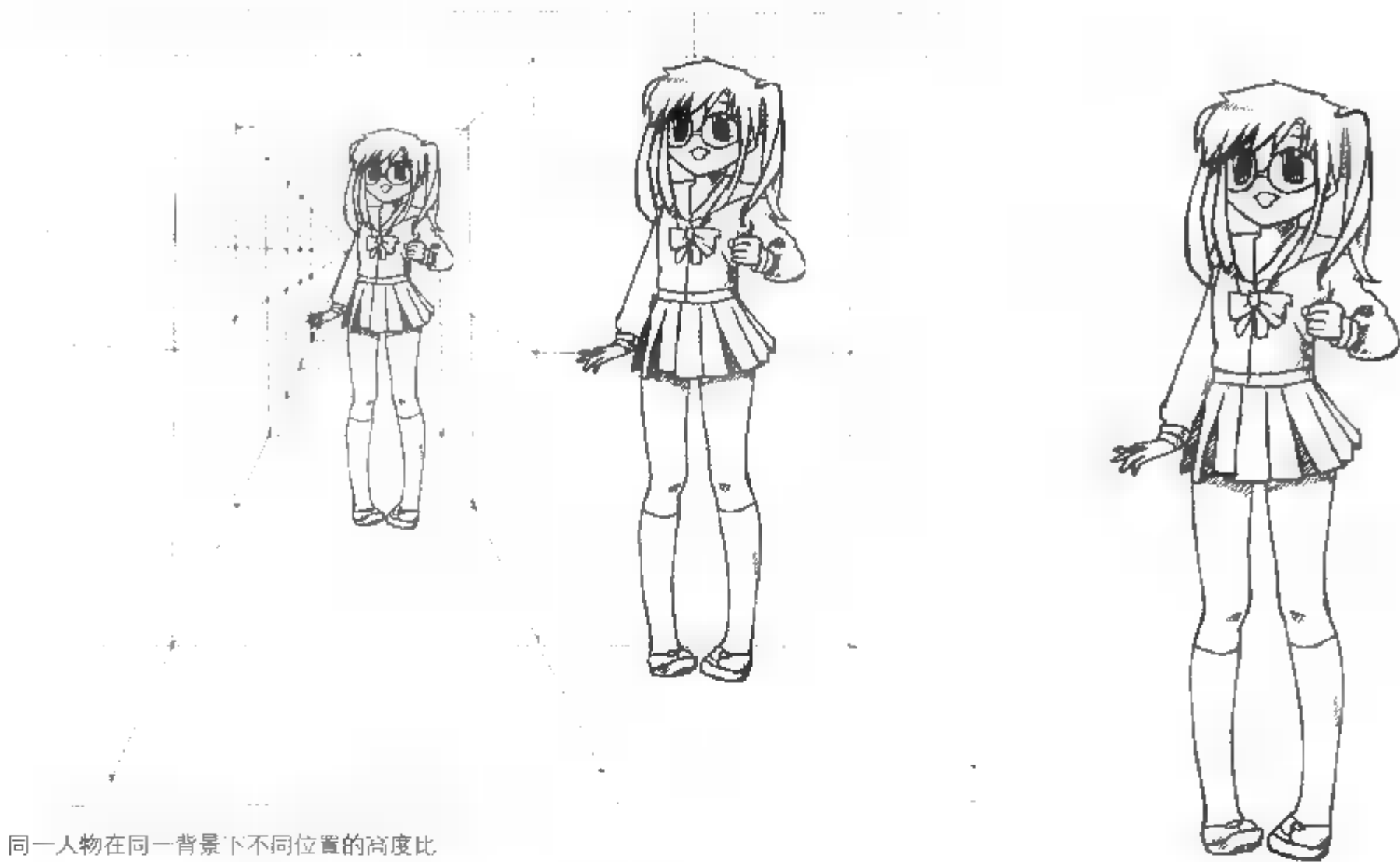
在复杂的光源投影中加入人物角色，随之总的光源环境也发生了变化。要想使人物主角融入符合所在环境的背景中，那必须使其也参与环境光影影响之中。看起来好像很复杂，其实我们做好分析工作后创作也随之变得简单。

多个光源对圆球体的影响

多个光源对角色的投影

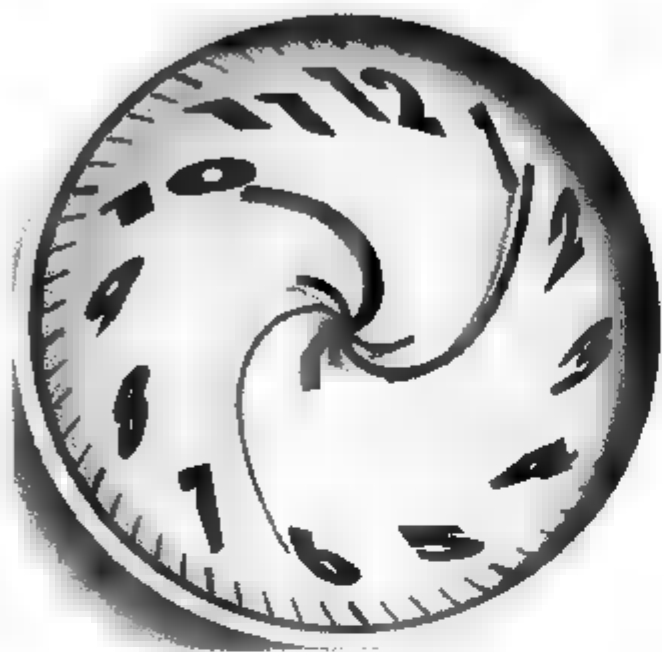
完成效果

萌世界的背景风格

写实风格

写实风格的特点是对画面细节的精细刻画，充分体现出质感与肌理的塑造美，使之成为画面效果的突出部分，这类作品通常局部都比较清晰、明确、完整和逼真。

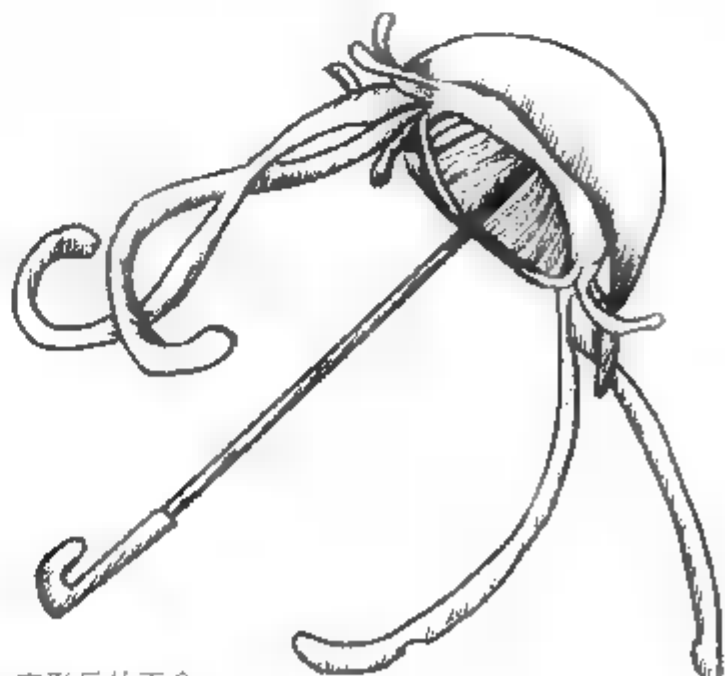
结构精细的房屋，严格按照透视学刻画出来。

房屋B的位置相对于街道的方向来说，处于画面的深处。

同一人物在同一背景下不同位置的高度比

完成效果

抽象是从众多的事物中抽取出共同的、本质性的特征，而舍弃其非本质的特征。例如，苹果、香蕉、生梨、葡萄、桃子等，它们共同的特性就是水果。得出水果概念的过程，就是一个抽象的过程。要抽象，就必须进行比较，没有比较就无法找到本质上共同的部分。共同特征是指那些能把一类事物与他类事物区分开来的特征，这些具有区分作用的特征又称本质特征。因此抽取事物的共同特征就是抽取事物的本质特征，舍弃非本质的特征。所以抽象的过程也是一个裁剪的过程。在抽象时，同与不同，决定于从什么角度上来抽象。抽象的角度取决于分析问题的目的。

时间的扭曲，形成的空间扭曲感。在视觉上形成强烈的视觉冲击。

同时，这种旋转也会产生视觉集中的效果。

虚幻的演化

现实中的雨伞

变形后的雨伞

提到演化，就应先说变形，我们说的变形是指某个物体变化成另一个物体的形态的变化。上图中的雨伞转变成梦幻的“水母雨伞”，其形态或者特点还具有现实中雨伞的形态特点，这样可以让别人明白我们“创造”出的是什么物品，同时也会明白我们作品的内在含义。

无论怎么变形或演化，抽象和梦幻首先是建立在现实之上的，却有着不同于现实常理的一种演化。比如下图的场景中，主角人物拿着一个像雨伞的水母，现实中是没有的，我们却一眼认出并把它理解成一把雨伞，这是因为作者在创作的过程中没有脱离雨伞的主要形态及特点，这样才会让读者明白和理解。

主角人物

完成效果

在绘制场景人物时首先要确定人物的位置，再画出人物动态结构，这样能准确把握人物的动态及形体。

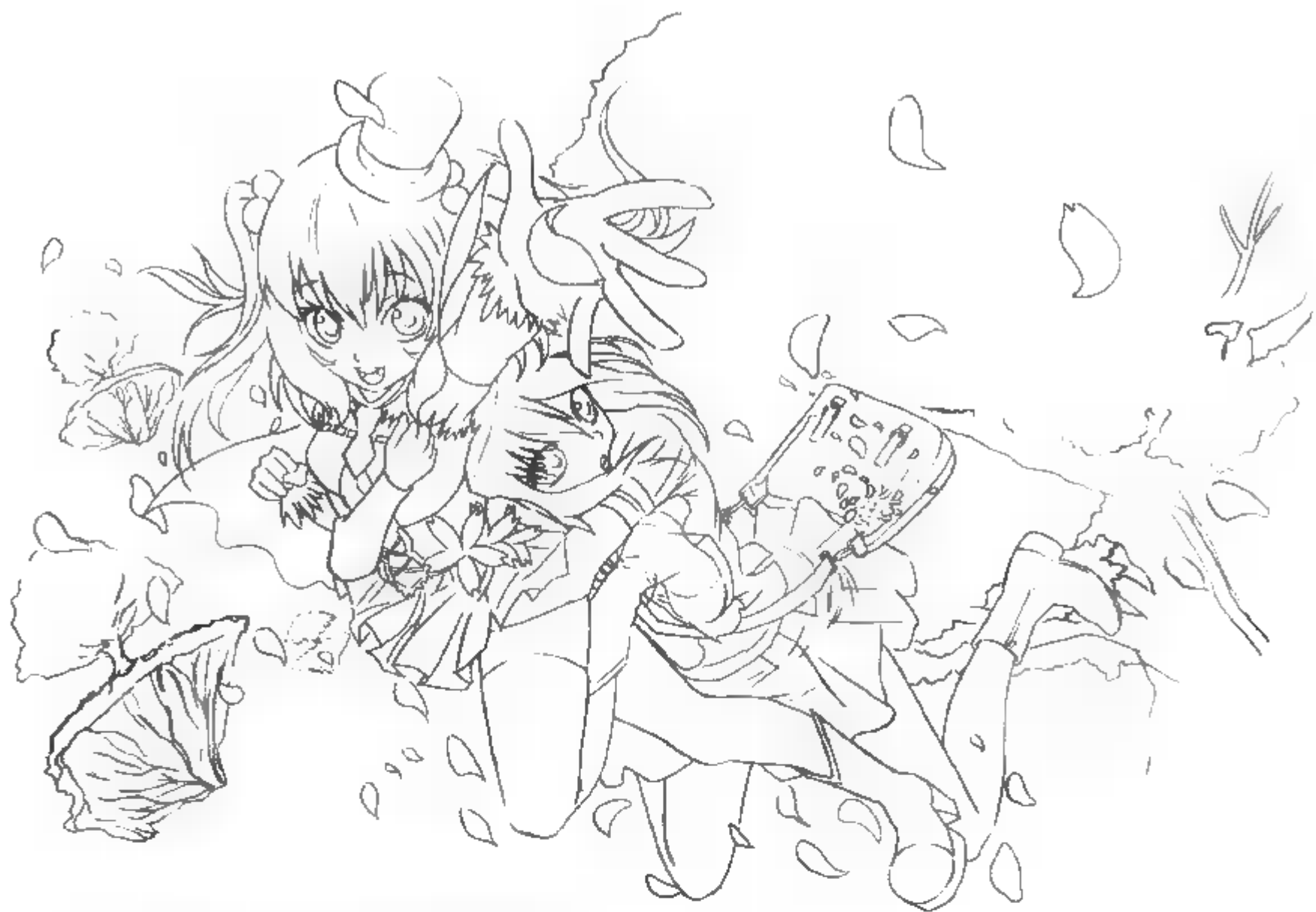
在绘画的时候首先要构图，把人物的大体位置及动态确定。

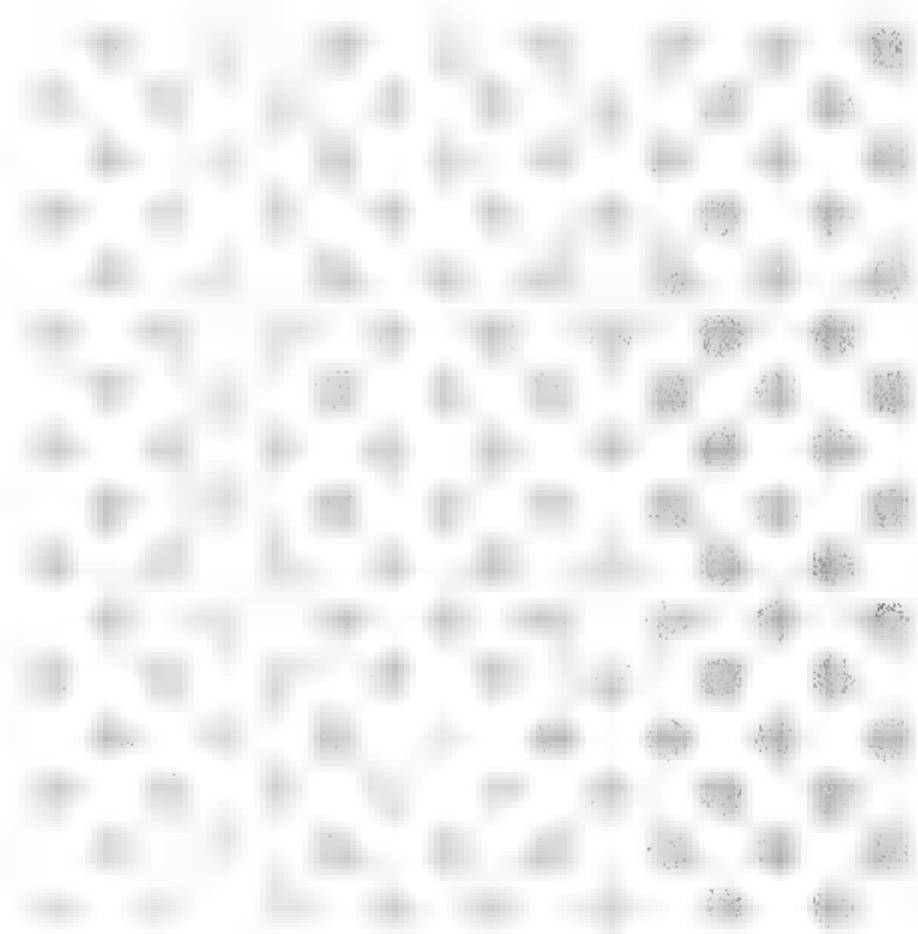
画出人物具体形象，以及五官的位置和头发。

画辅助线，确定人物大体形状，在绘画时一定要用流畅的线条，把不用的线条擦掉，以免使画面太乱，破坏画面。

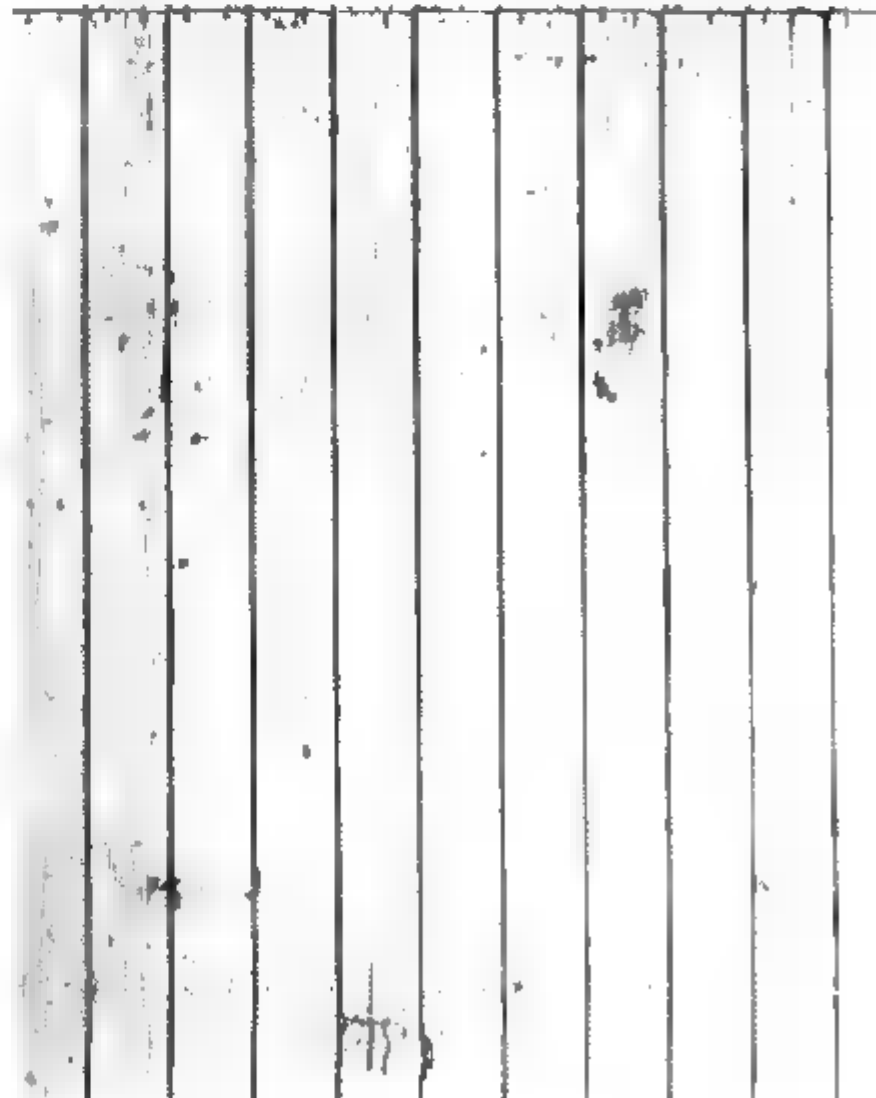
画出人物的配饰，如头花、书包等。在刻画时要注意物体绘画的前后顺序。

完成人物线稿。把多余的辅助线擦掉，让画面看起来更干净。注意画面上的人物区分。

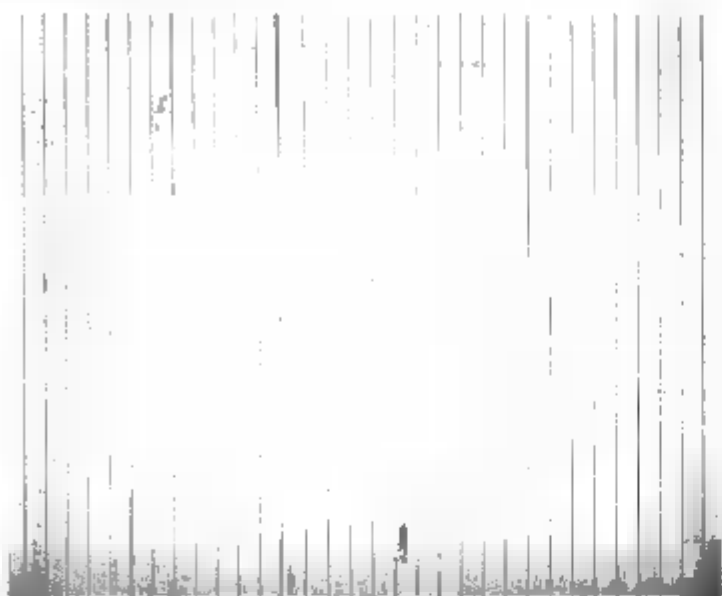
开始绘制人物和场景的结合部位。人物后面的背景要比人物颜色浅，这样可以突出主体物并使画面效果更佳。

人物和场景要有区分，注意背景画面线条的表现。

在线稿的基础上加上调子，使画面有体积感，在整个画面中要突出主体物。

重复构成

渐变构成

特异构成

纹理构成

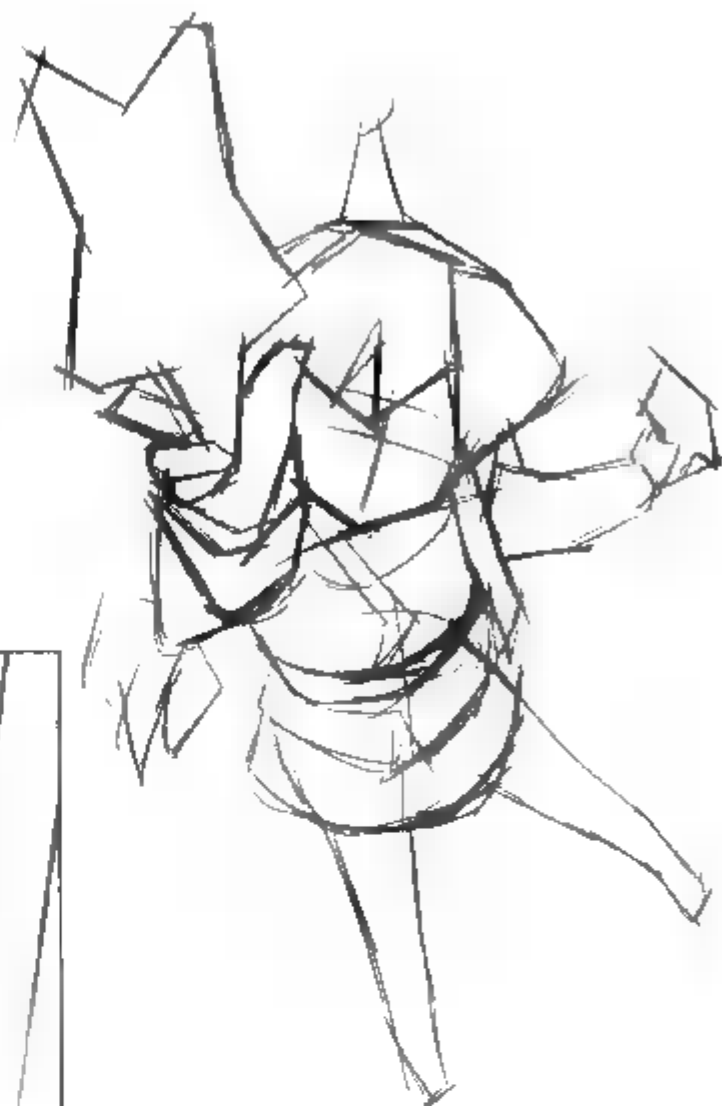
纹理构成

纹理构成的要素是按照特有的纹理进行编排，尊重自然或非自然的纹理进行绘画。在一定程度上，纹理构成的背景使画面更加真实。

纹理背景

人物线稿

完成效果

没有背景的人物

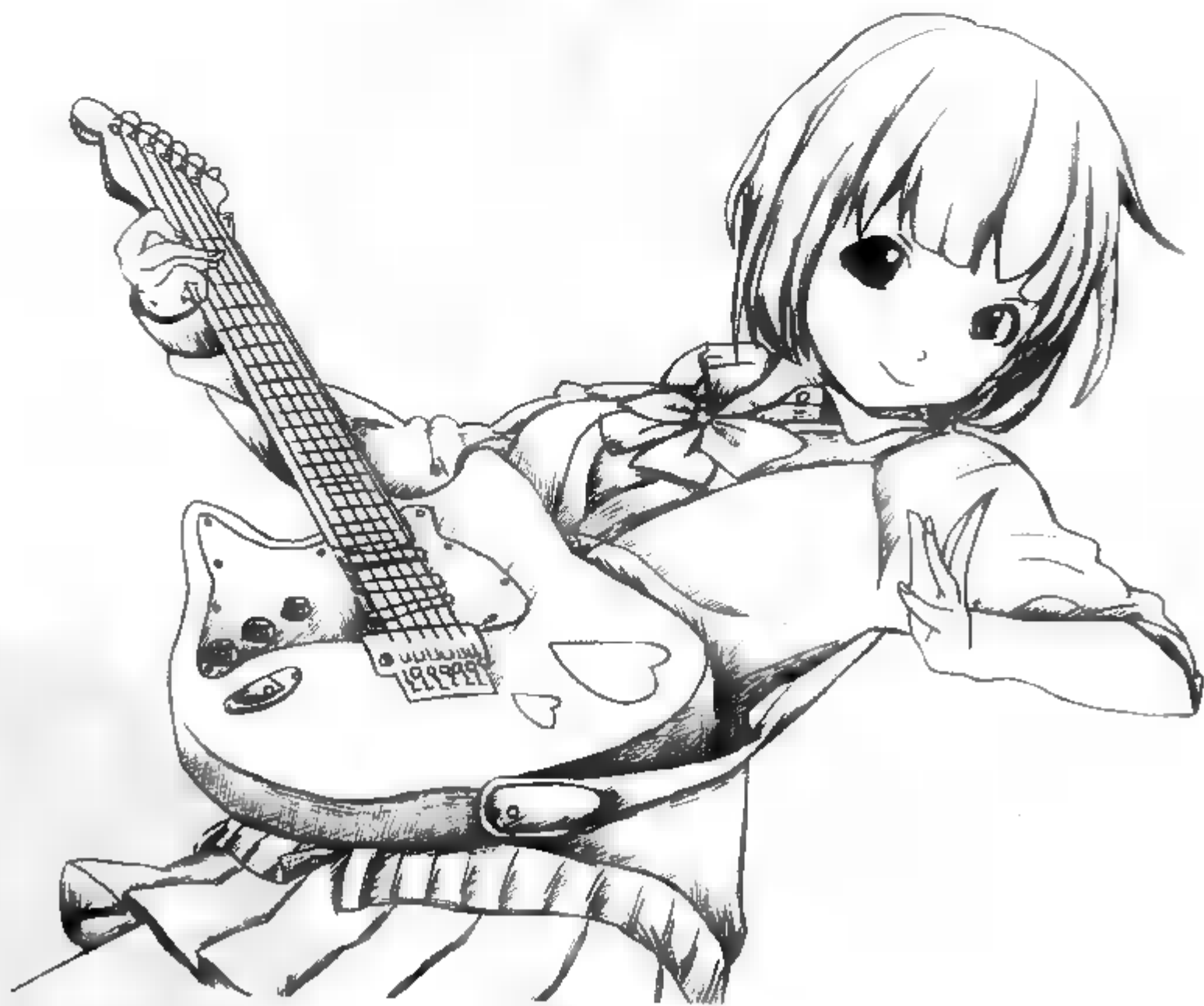
重复构成

基本元素

一级组合 二级组合

上下级组合

主角人物

完成效果

主角2

基本元素

完成效果

主角1

排列组合1

排列组合2

渐变构成形式（把基本形体按大小、方向、虚实、色彩等关系进行变化排列的构成形式），骨格与基本形具有渐次变化性质的构成形式，称为渐变构成。渐变构成有两种形式：一是通过变动骨格的水平线、垂直线的疏密比例取得渐变效果，二是通过基本形有秩序、有规律、循序的无限变动（如迁移、方向、大小、位置等变动）而取得渐变效果。此外，渐变基本形还可以不受自然规律限制，从甲渐变成乙，从乙再变为丙。

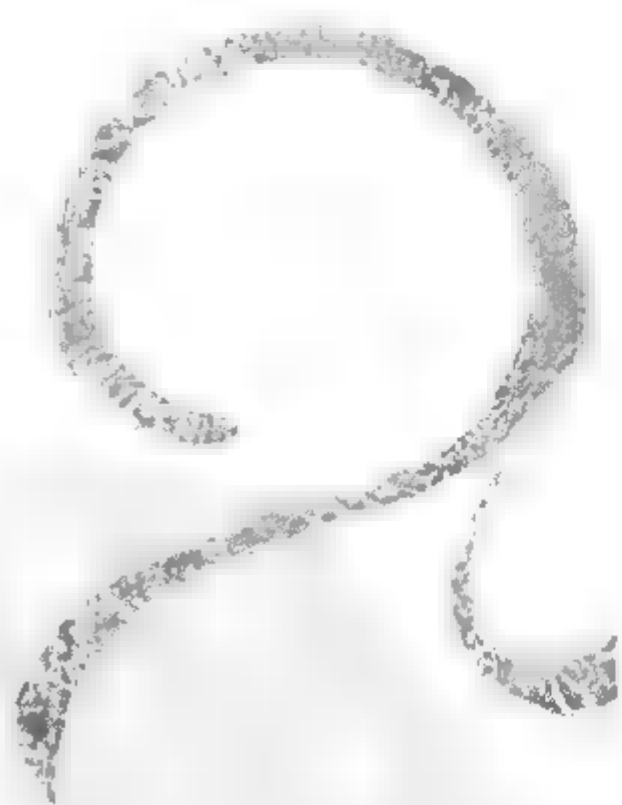
特异构成

在一种较为有规律的形态中进行小部分的变异，以突破某种较为规范的单调的构成形式，特异构成的因素有形状、大小、位置、方向及色彩等，局部变化的比例不能过大，否则会影响整体与局部变化的对比效果。

步骤1 结构

步骤2 线稿

步骤3 完成

基本元素

基本元素

完成效果

绘制室外背景是表现室外的特点，在室外背景中我们要表现出室外物体的透视、形体等。

确定出萌少女的基本形态，大胆地利用简单、简练的线条勾勒出全身的轮廓，并利用简单的线条勾勒脸部的轮廓和十字基准线。

在基本线稿的基础上，用线条将四肢的动作、头发和服饰的轮廓概括出来。加强人物特点的描绘并画出远景的部分物体。

调整人物，画出人物服饰及五官的位置。对线稿整体进行细致的调整，并加深对服饰的刻画。在绘画时注意衣服结构及外形的把握。

进一步描绘人物的服装及头发，对整体线稿进行细致的调整，并加深对细节处的刻画。人物的面部要仔细绘制，将人物当时的表情表现出来。

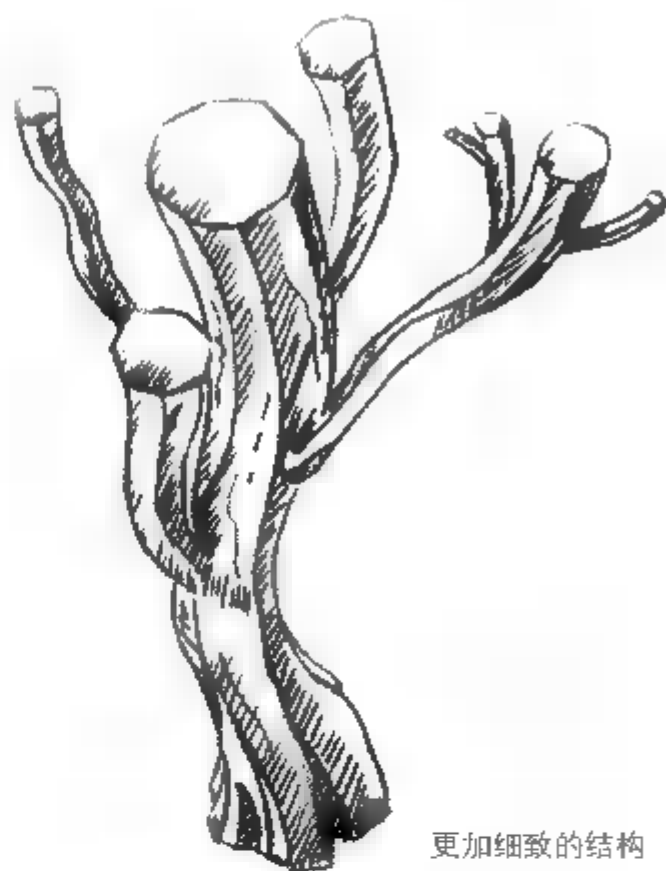
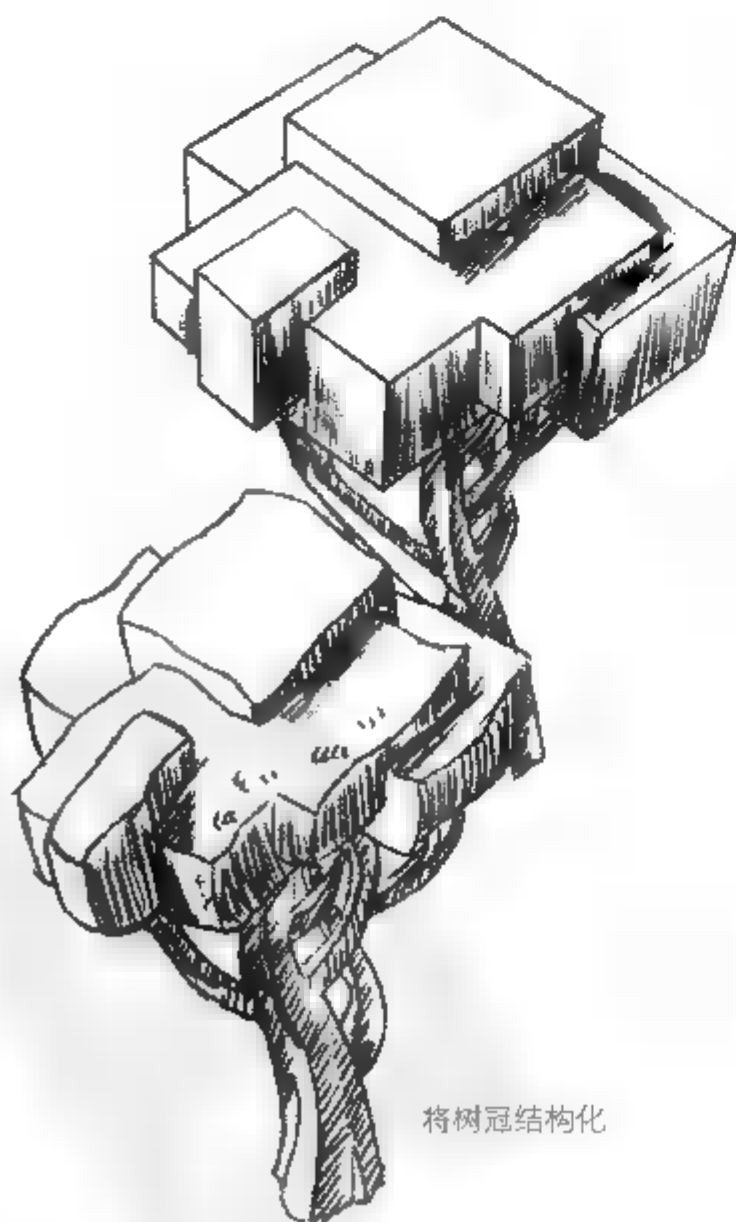
将整个画面的线稿清晰化，注意花卉的绘画，以及人物与物体线条的区分。加强人物细节部位的描绘，整体调整人物轮廓，查看画面效果。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

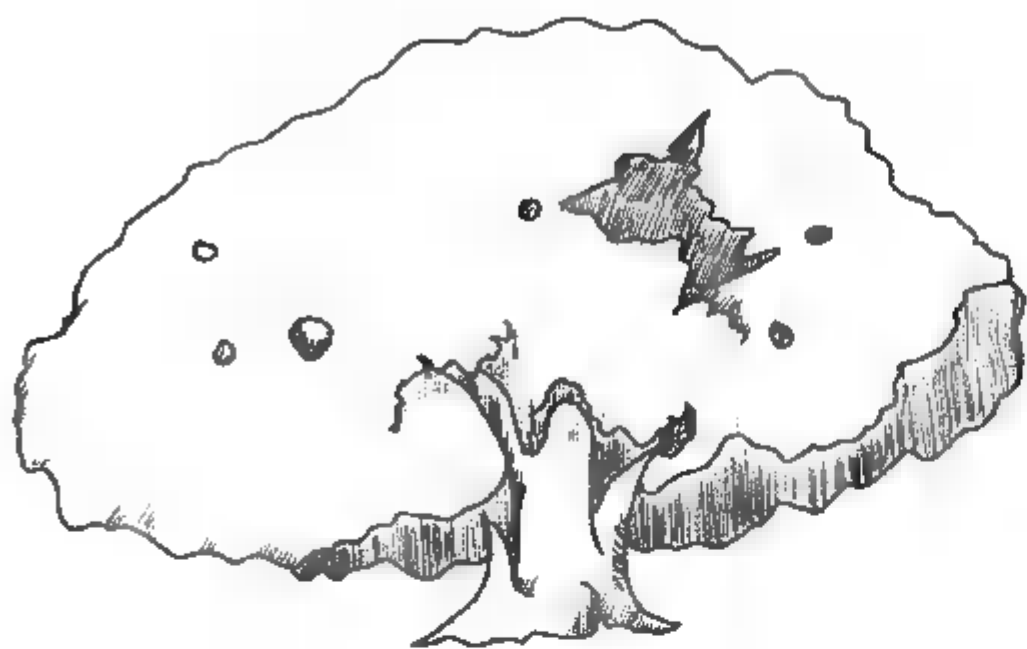
接下来在原有稿子的基础上加强对头部和褶皱的绘制，同时将少女脚下的水和石头表现出来。这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时五官可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。

树木看上去很复杂，也很难绘制。其实只要找准树木的结构就可以轻易将树木绘制出来。

四面体表现的树木结构

更加细致的结构

将树冠结构化

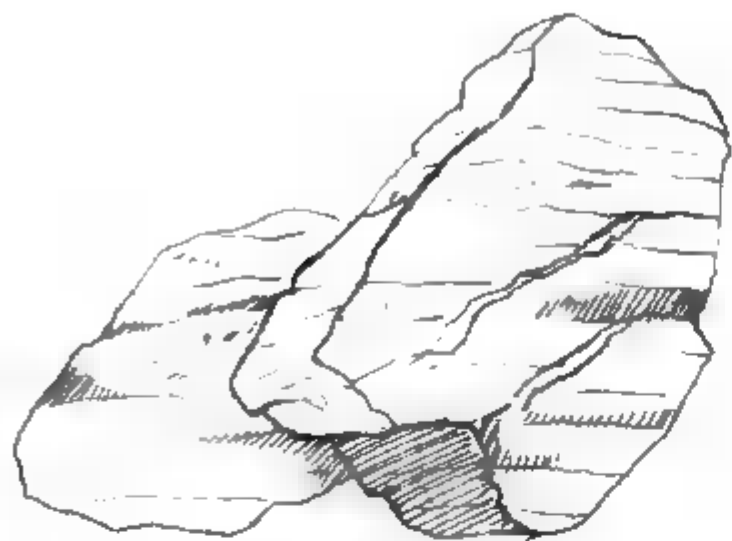
绘制好的树木

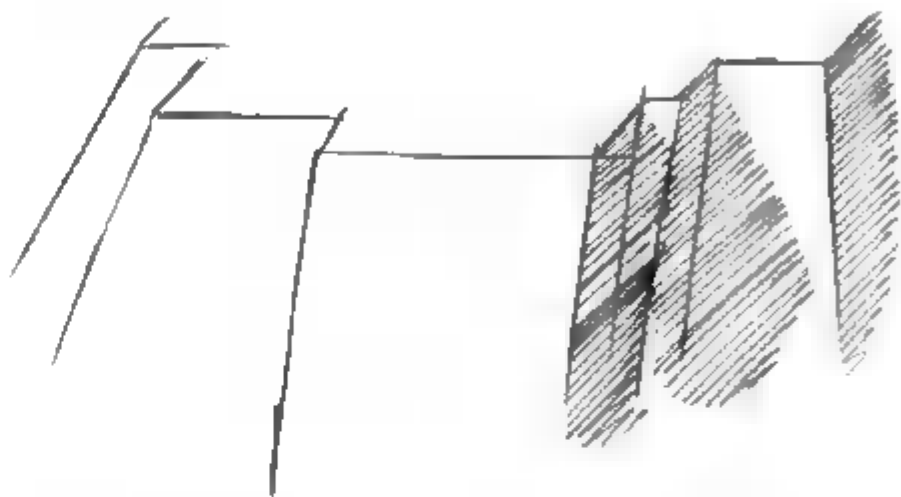
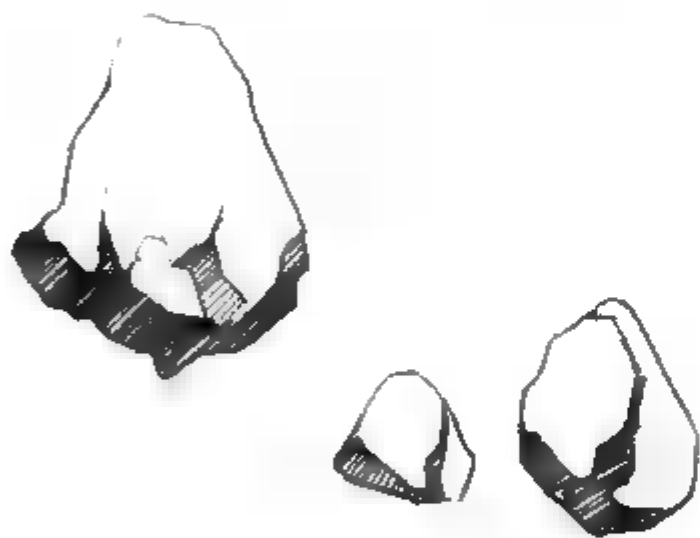
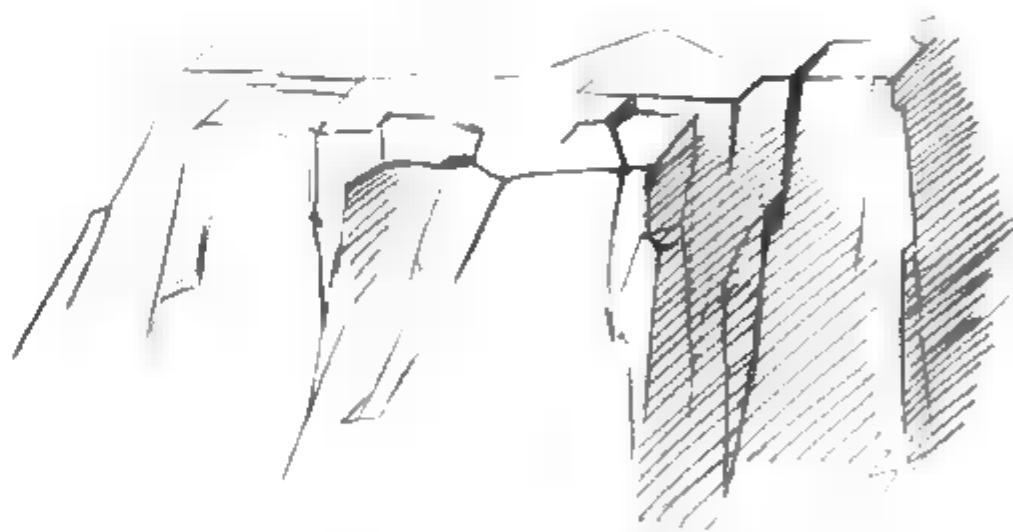
在画草的叶子和树叶时候，这个结构是在基本形状的基础上搭配各式各样的变化后形成的，比如长短、角度、间隙、明暗、强弱等差异。

树木的表现

草的表现

远处大面积的树叶可以用铺设的方法来绘制。

完成效果

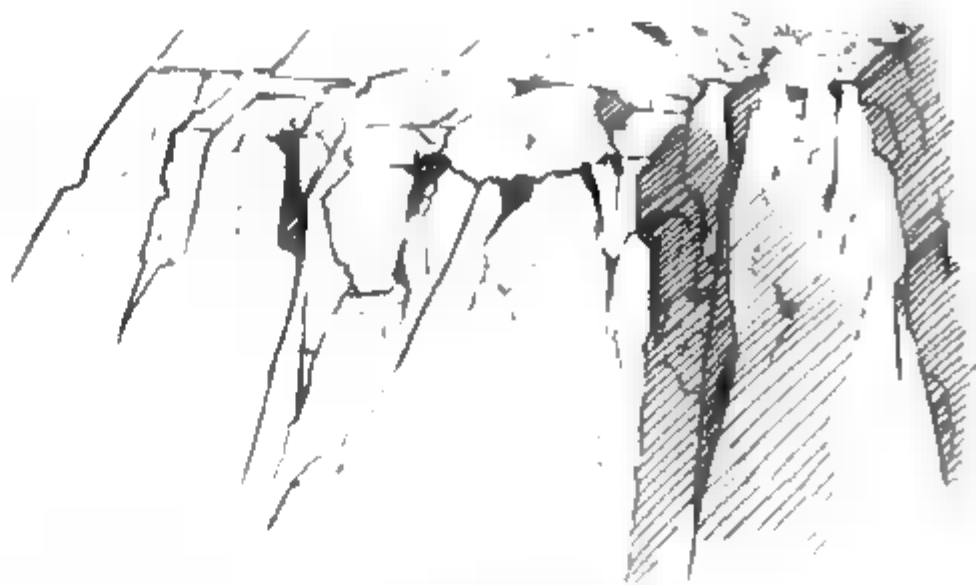
自然界中的所有东西，都是依照其必然性生成的，要想把岩石画得惟妙惟肖，最重要的还是把握住它的构造，也就是了解岩石的形成过程，才是最好的方法。

大块的岩石

此外，水和风力对岩石造成的侵溶与风化以及自然作用力和岁月留下的痕迹，这些因素都要在绘画时加以考虑。

用直线画出大块岩石的体积、结构、明暗等关系。

散落的岩石与大块的岩石相比较，小块的岩石因受到自然的洗礼而圆滑了许多。

在此基础上刻画微小的细节

棱角分明的岩石

完成效果

绘制好的岩石

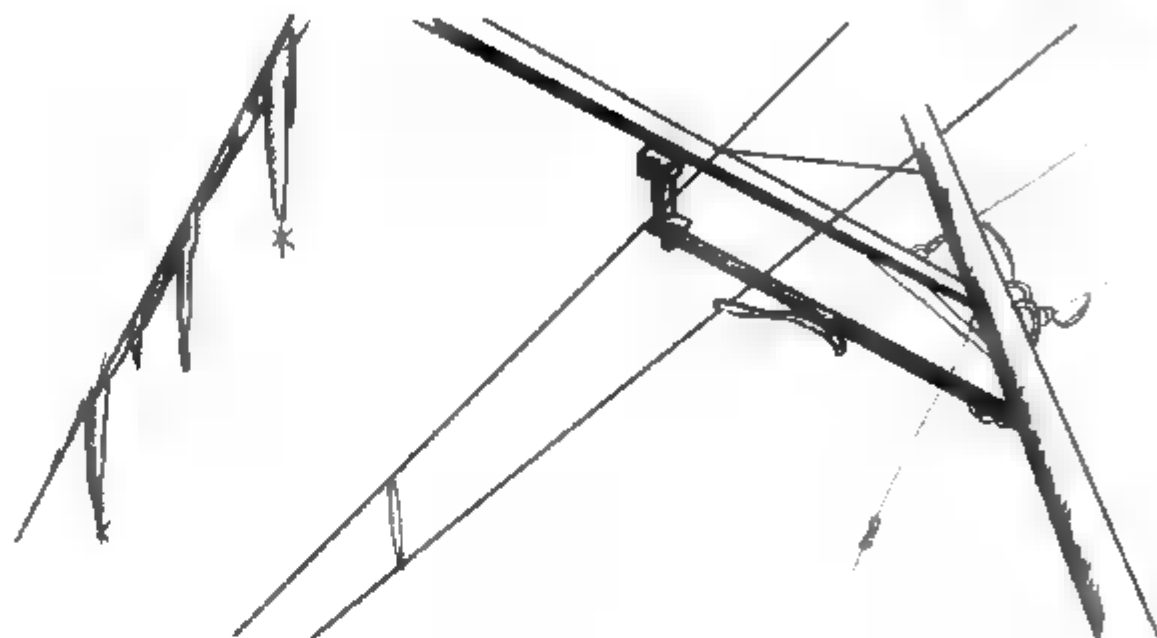
主角人物

把人物与岩石结合的时候我们一定要注意人物与岩石的比例关系，同时也要注意岩石的结构是否可以支撑人物；也就是说人物与岩石的存在关系是否合理。

完成效果

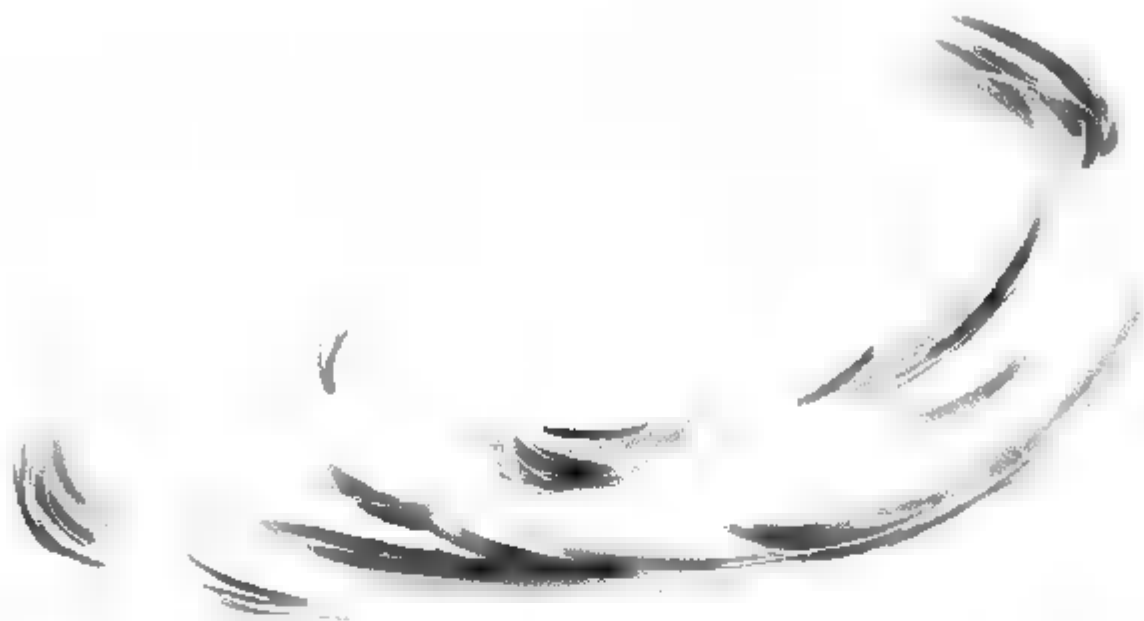
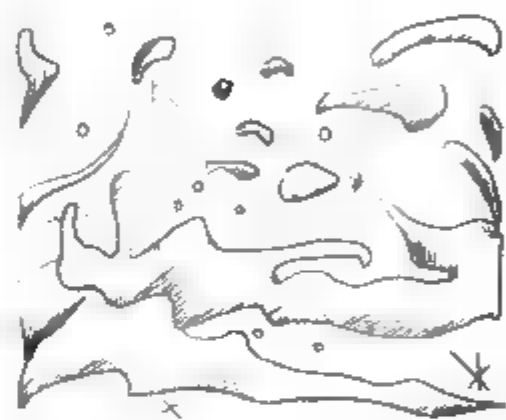
在绘制雪地的脚印时，因为雪是白色的，我们只画出雪地上被踩出的脚印即可。

雪中的物品

雪地上的物品在被雪覆盖之后，物品的结构也随之受到了影响。

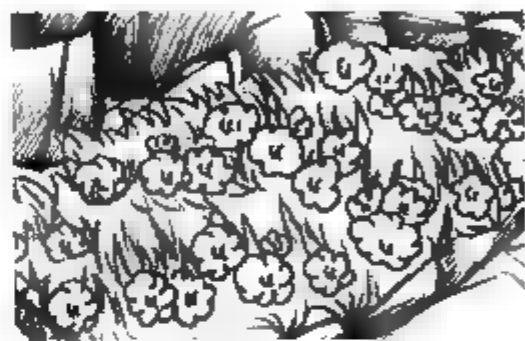
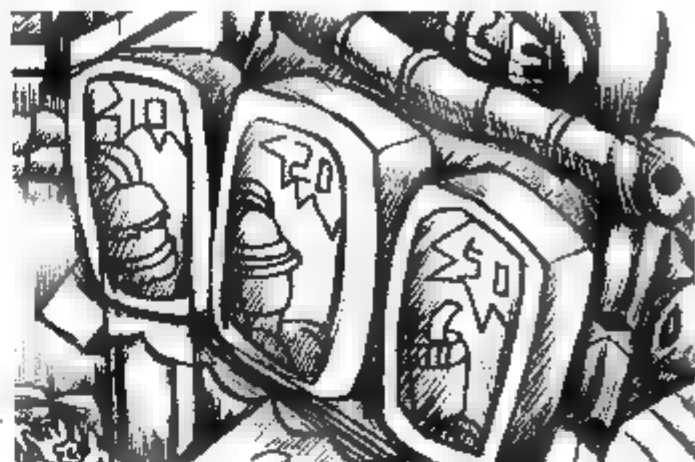
雪地上的脚印

电线杆上的冰锥

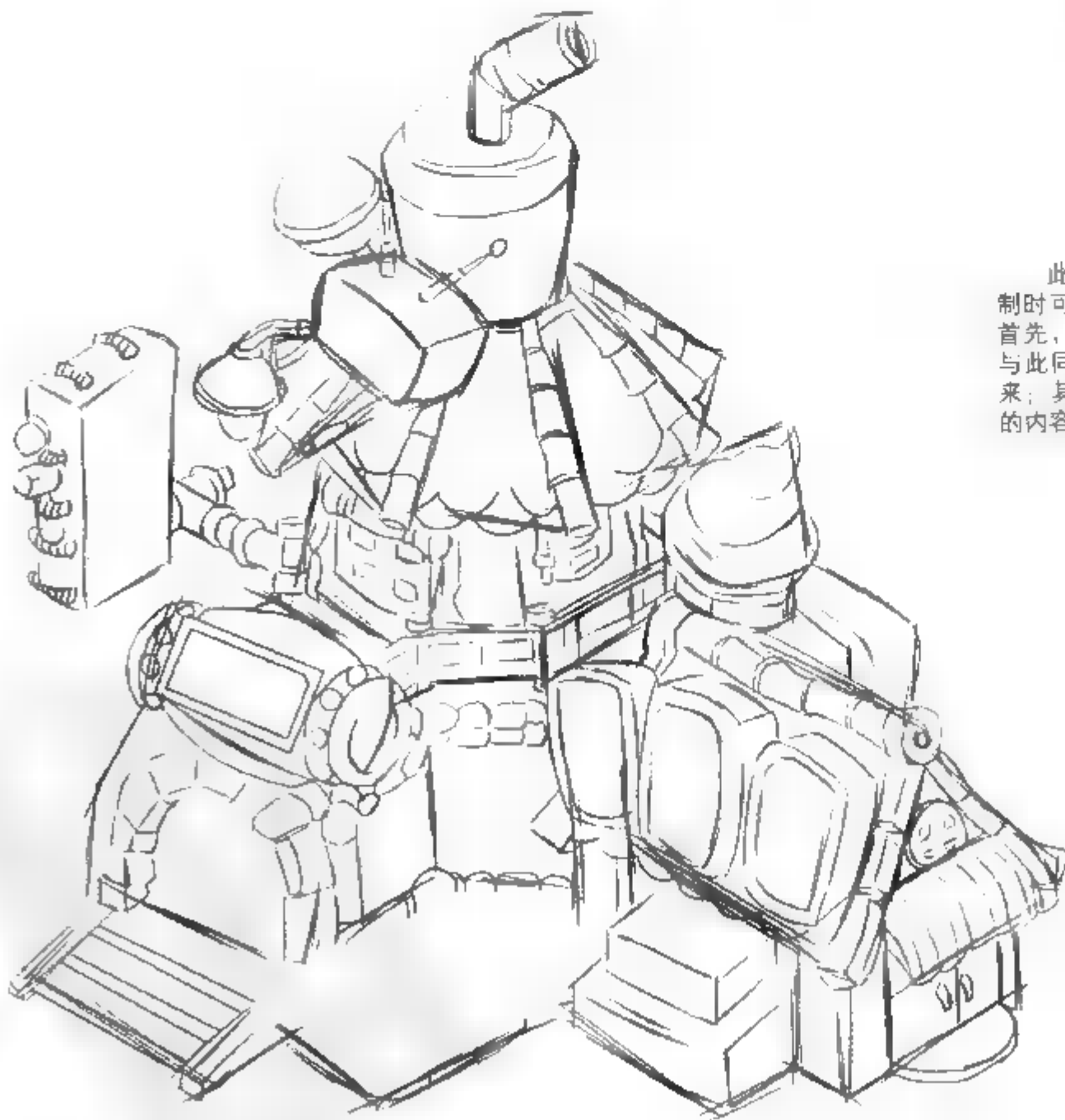
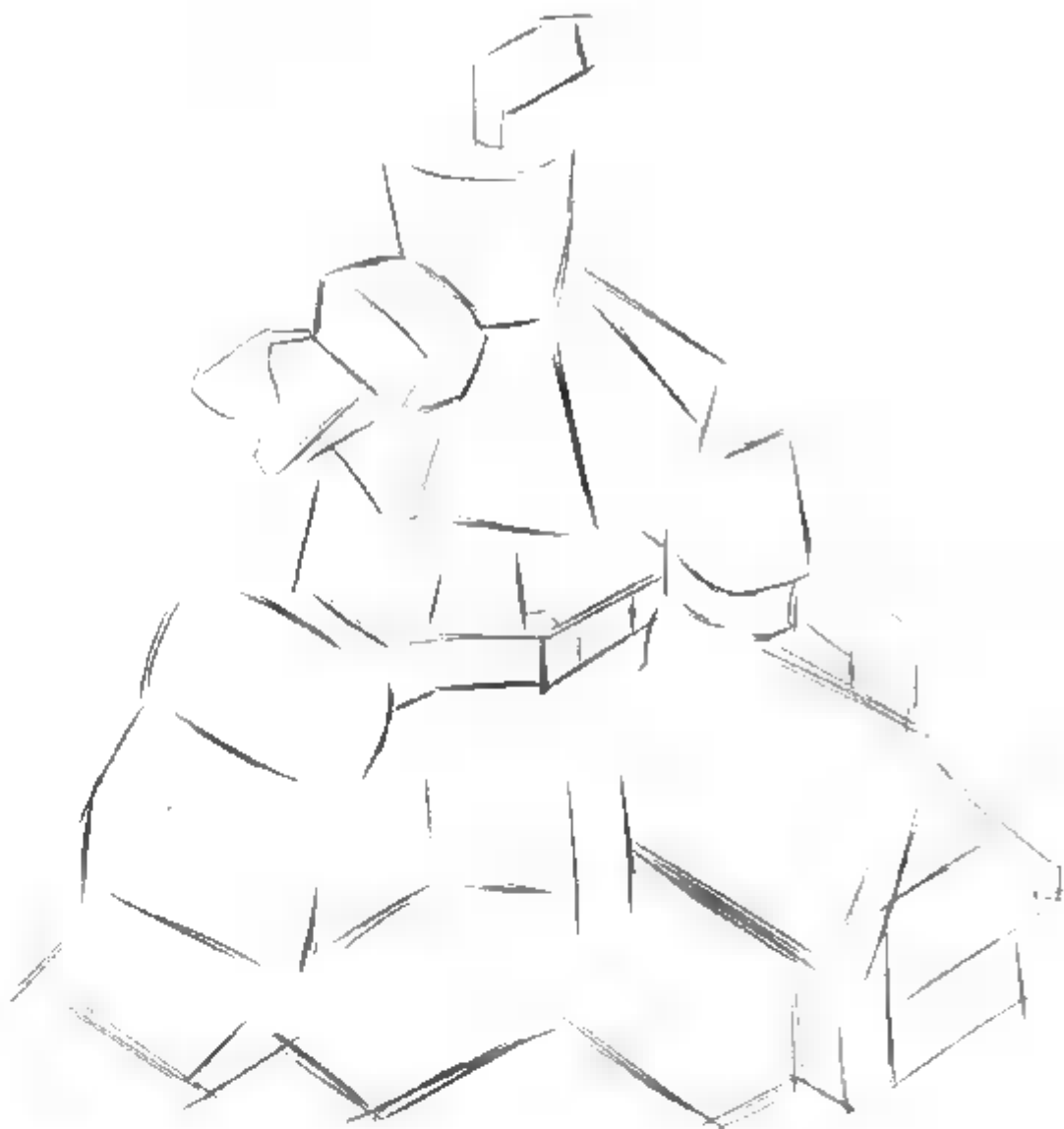
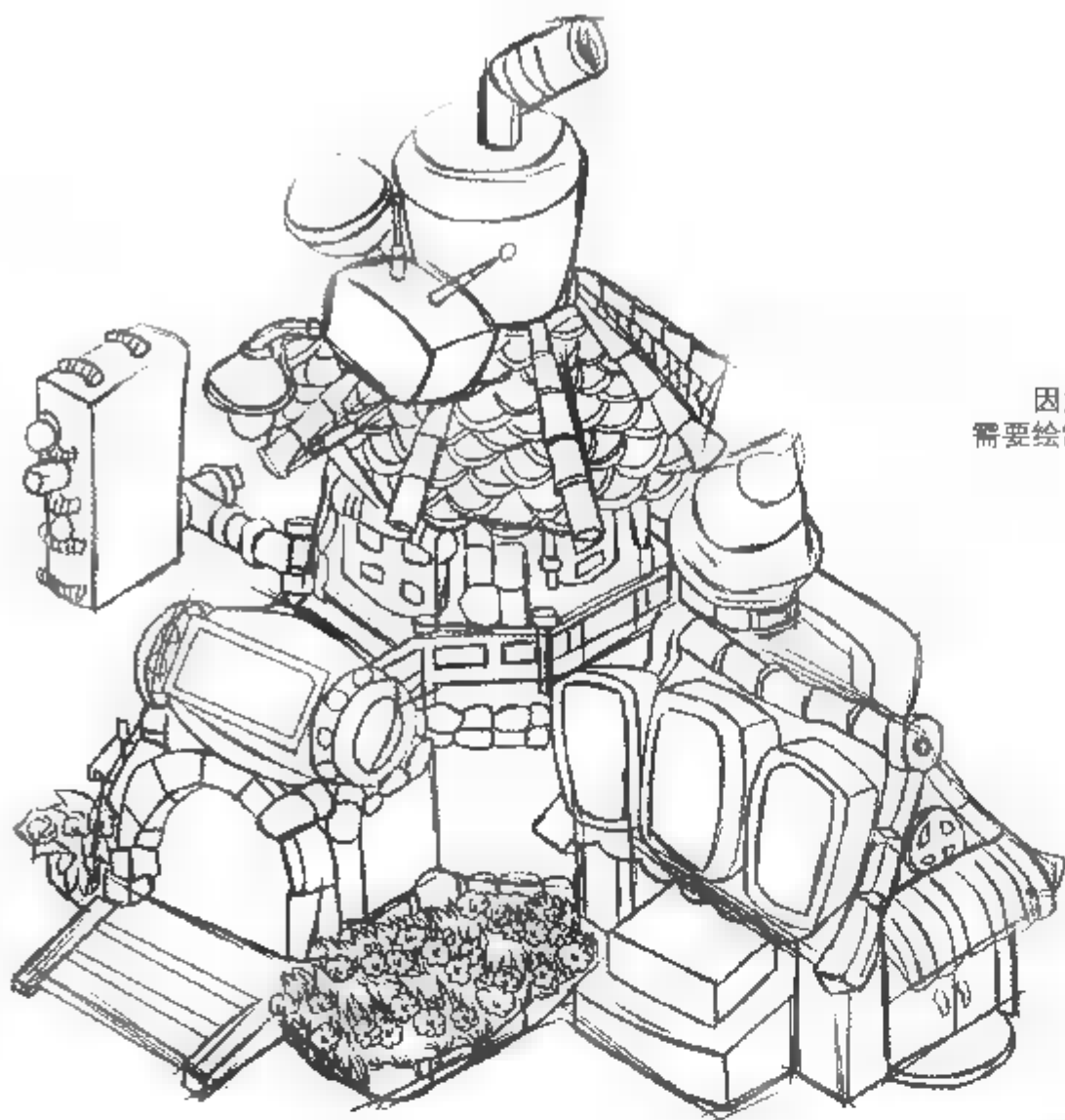
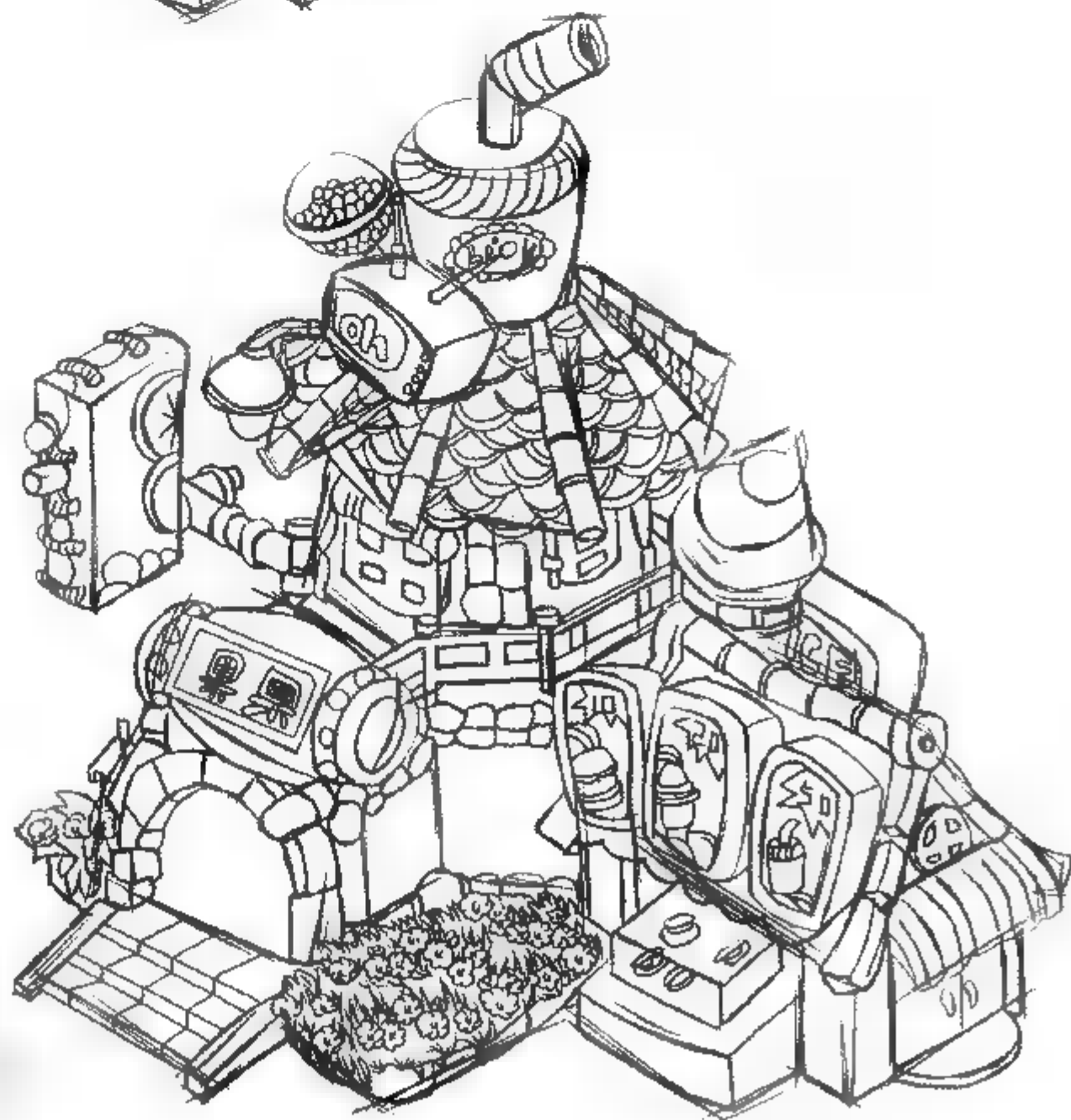
完成效果

在绘制水流的时候，绘制的线条要自然流畅，不要太过拘谨。小范围可以使用擦晕效果。

在绘制水流与人物结合部分的时候，一定要注意水面与人物的结合，以及相互影响的效果。

溅起的水花

人物的表现

用富于变化的线条将场景的内容细致地描绘出来，将城堡、植物的结构轮廓清晰化。绘制童话般的卡通场景也要符合人们的视觉习惯，遵循透视规律。

场景局部效果1

场景局部效果2

利用透视关系确定建筑的大体轮廓。

此场景的内容比较繁多复杂，绘制时可以按照一定的步骤进行描绘。首先，将场景的主要内容绘制出来，与此同时最好将画面大体结构分割出来；其次，将辅助、装饰、烘托主景的内容绘制出来。

因为画面主体是糖果屋，所以在绘制背景植物时，只需要绘制出大致的轮廓即可。

到了这一步，我们就可以为画面增加一些微小的细节了。

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，在线稿基础上，要用简单的线条标出物体的大致明暗转折关系。

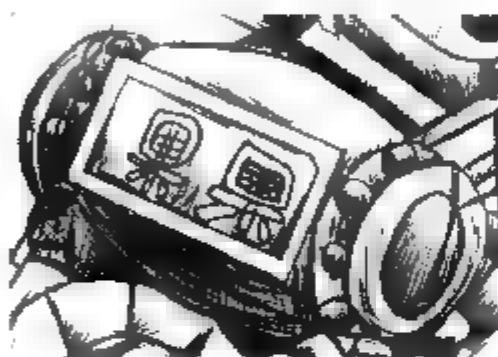
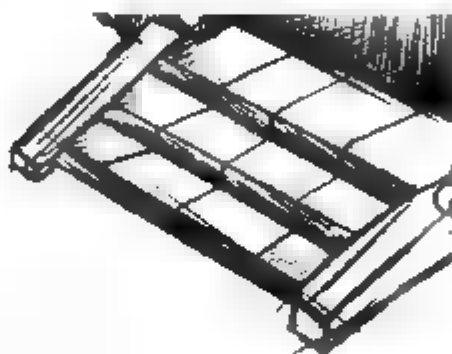
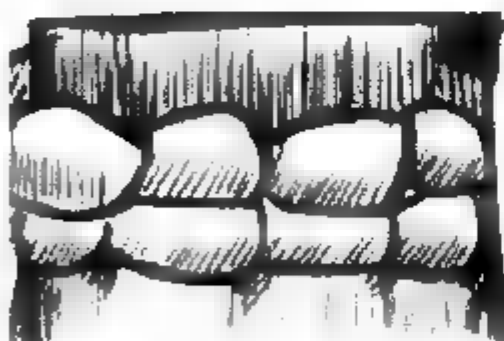
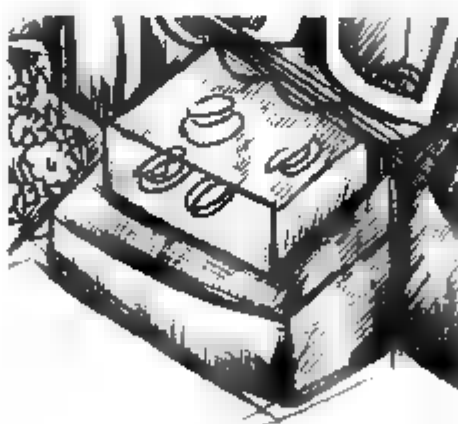
在上一步的基础上绘制出房屋、植物等物体的大体明暗关系（注意光影方向的统一），加强画面的层次感。

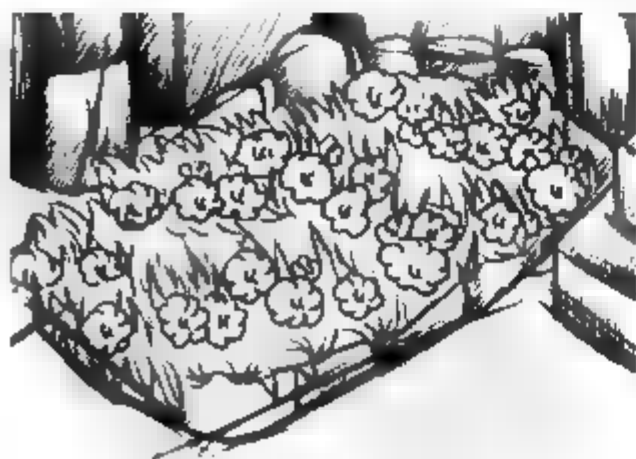
进一步局部深入刻画细节，整体调整并完善画面，完成卡通场景的绘制。

完成效果

招牌 1

招牌 2

招牌 3

招牌 4

楼梯

岩石

柜台

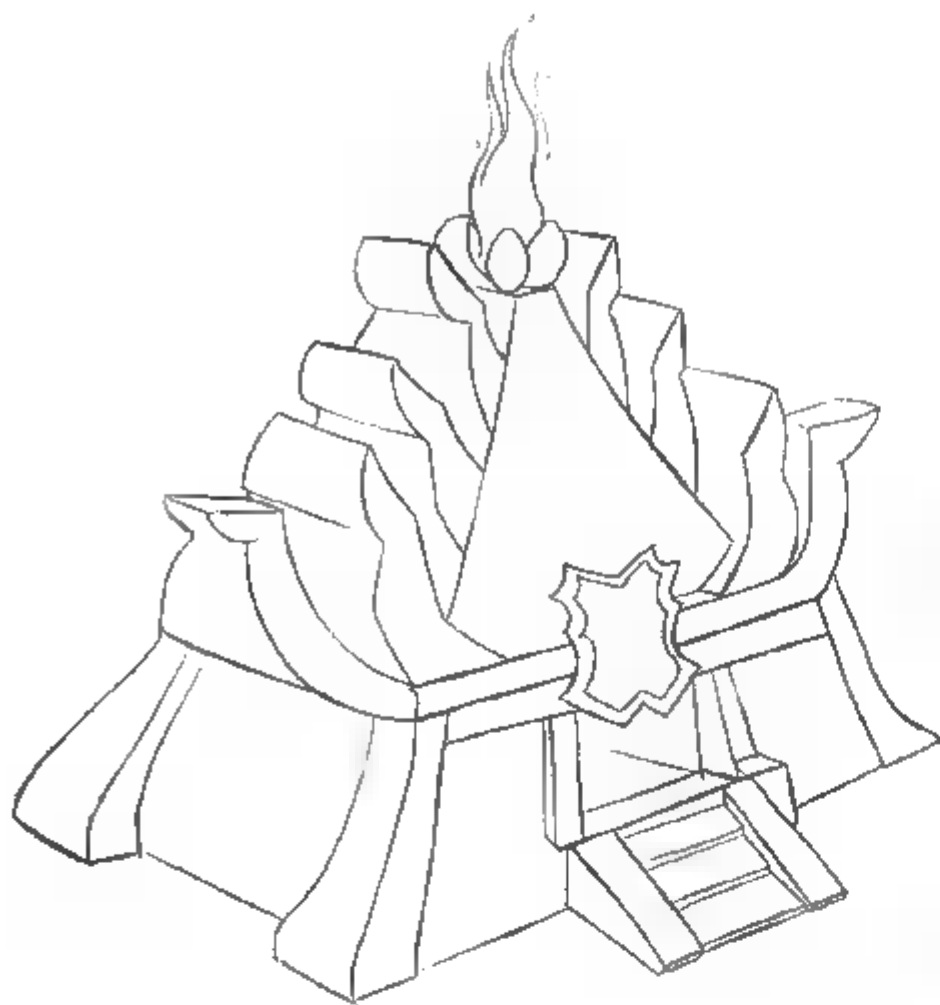
门头

花草

动漫场景设计应根据剧情需要，在充分分析了故事情节、主题、年代、人物特征的基础上选择适当的表现手法。而对于非自然的幻想场景就更需要设计师具有非凡的想象力、创造力及思维能力。幻想场景没有什么特定的风格，可以是写实、卡通或是艺术等风格。这类场景的设计自由度比较大，可以基于真实世界的变形与夸张，也可以背离真实世界。

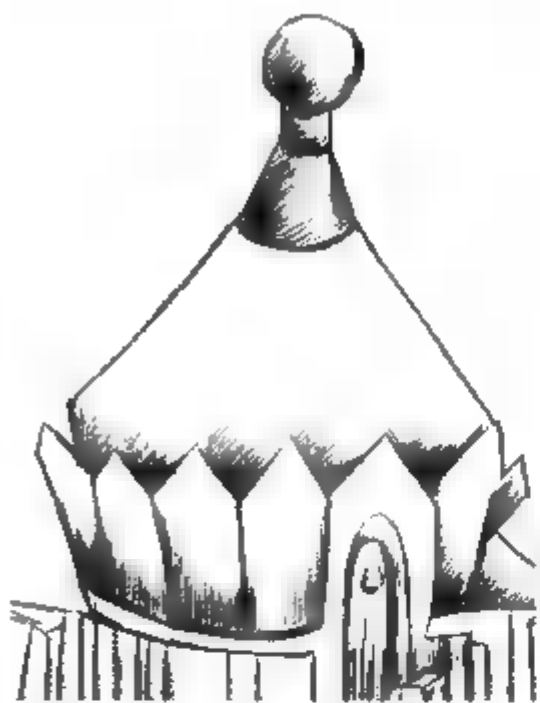
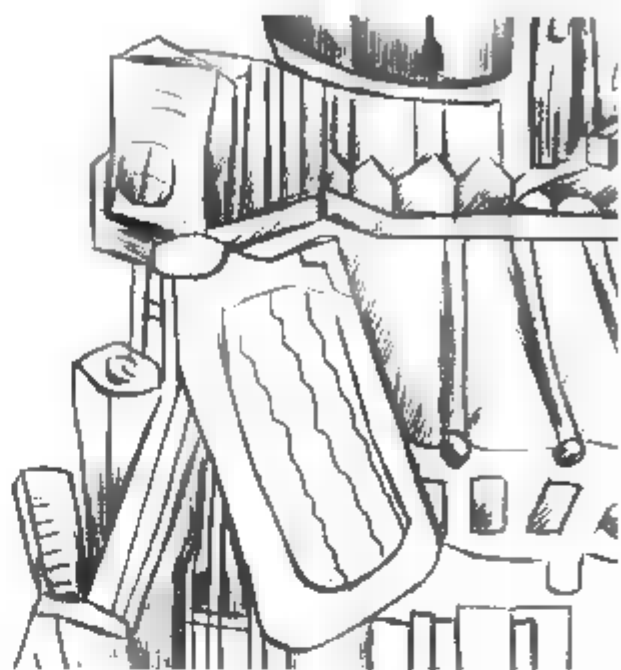
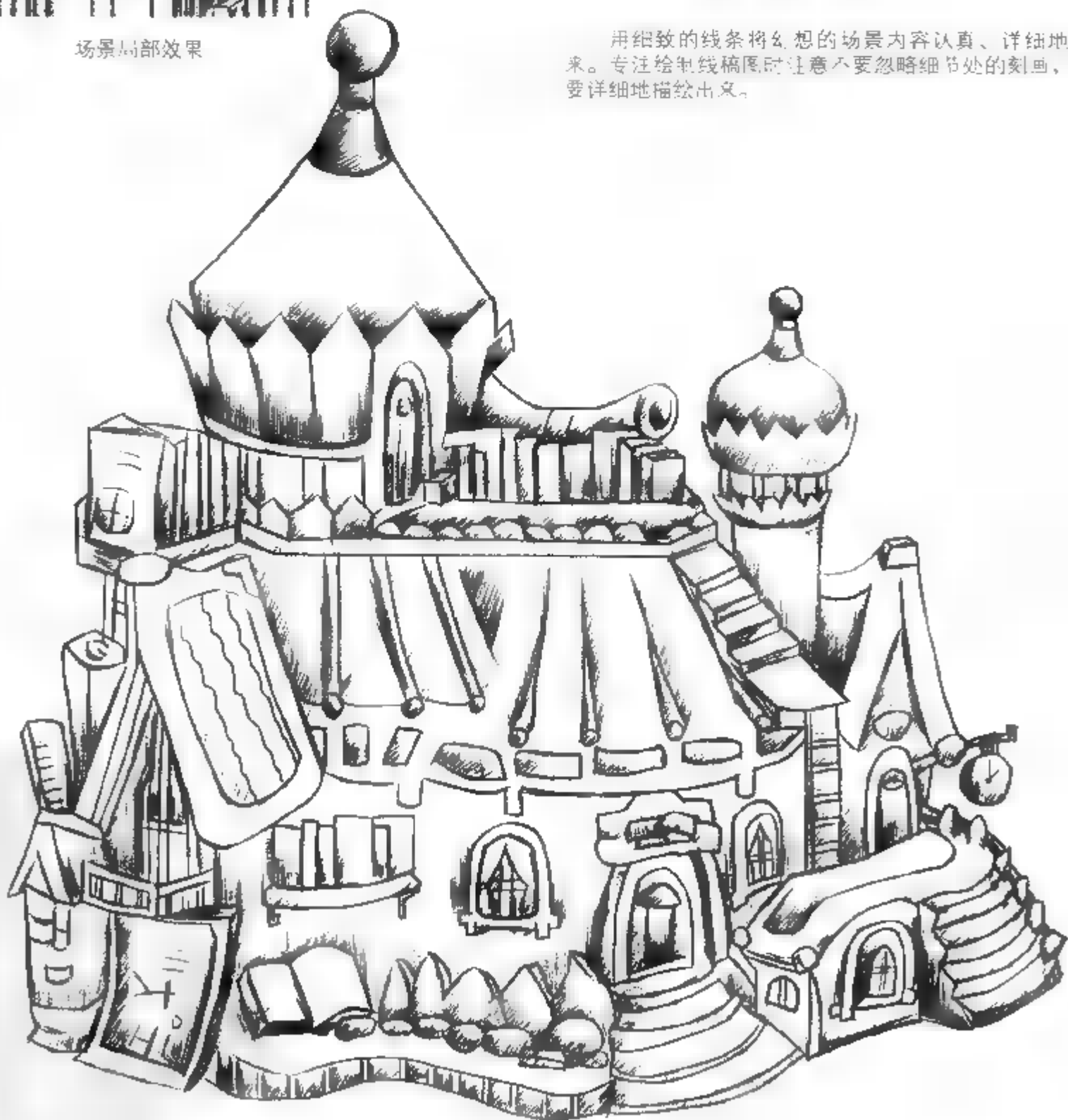
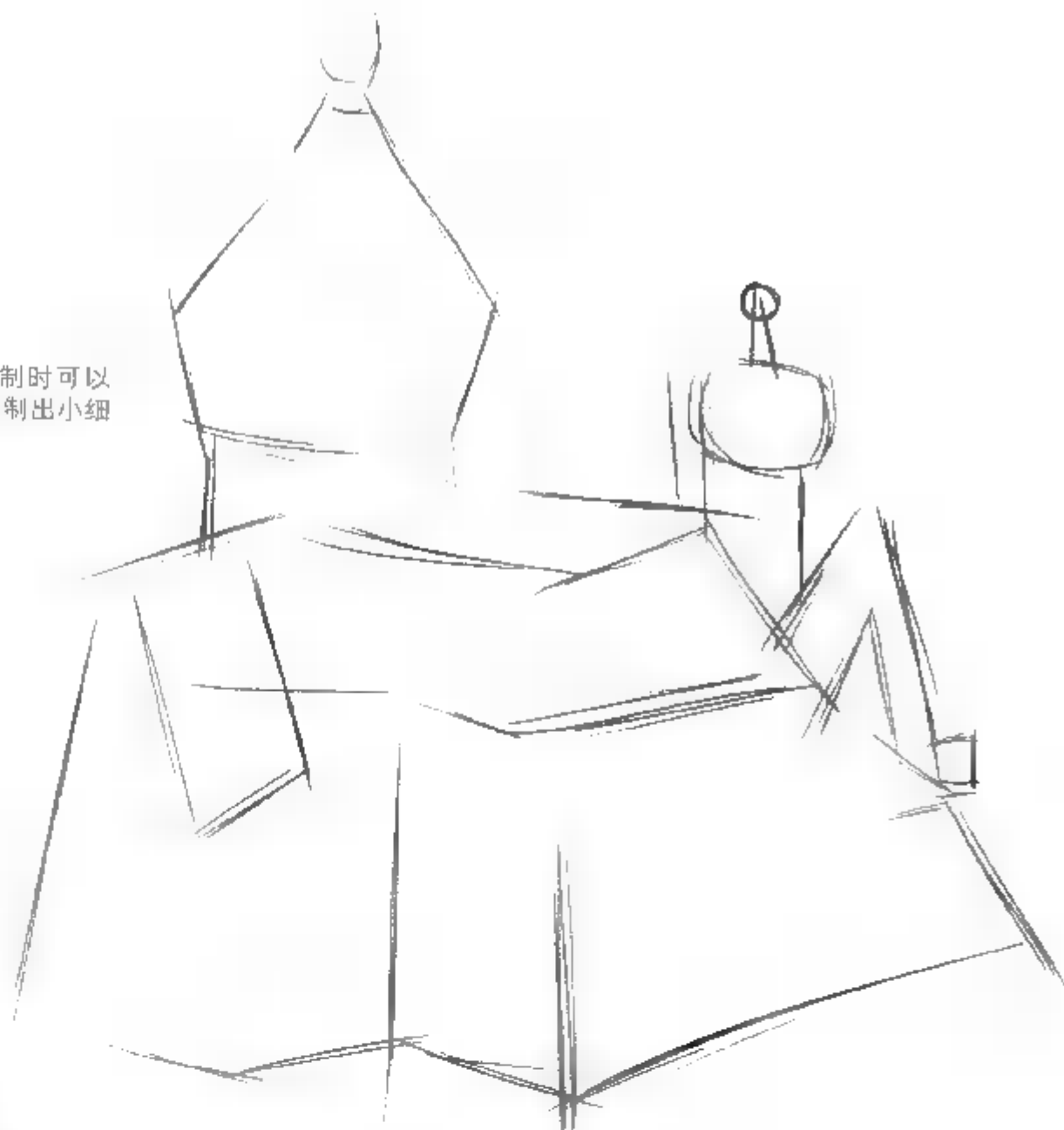
这次我们来绘制一个比较简单的幻想房屋“地狱神殿”，发挥我们的想象力，让建筑物更加符合人们心中地狱的感觉。

通过构思，确定出地狱神殿大的透视关系，只有透视关系确定准确，才能在后面的逐渐深入刻画中将建筑物表现准确。

以透视关系为基础，将建筑的主要结构绘制出来，为下一步的深入打好基础。

在上面步骤的基础上，我们继续深入画面，将建筑物的细节尽可能的表现出来。

由于场景内容比较简单，为了更好地把握画面的空间感和立体感，在线稿基础上，将画面多余的线条处理干净，留下清晰的建筑线稿。

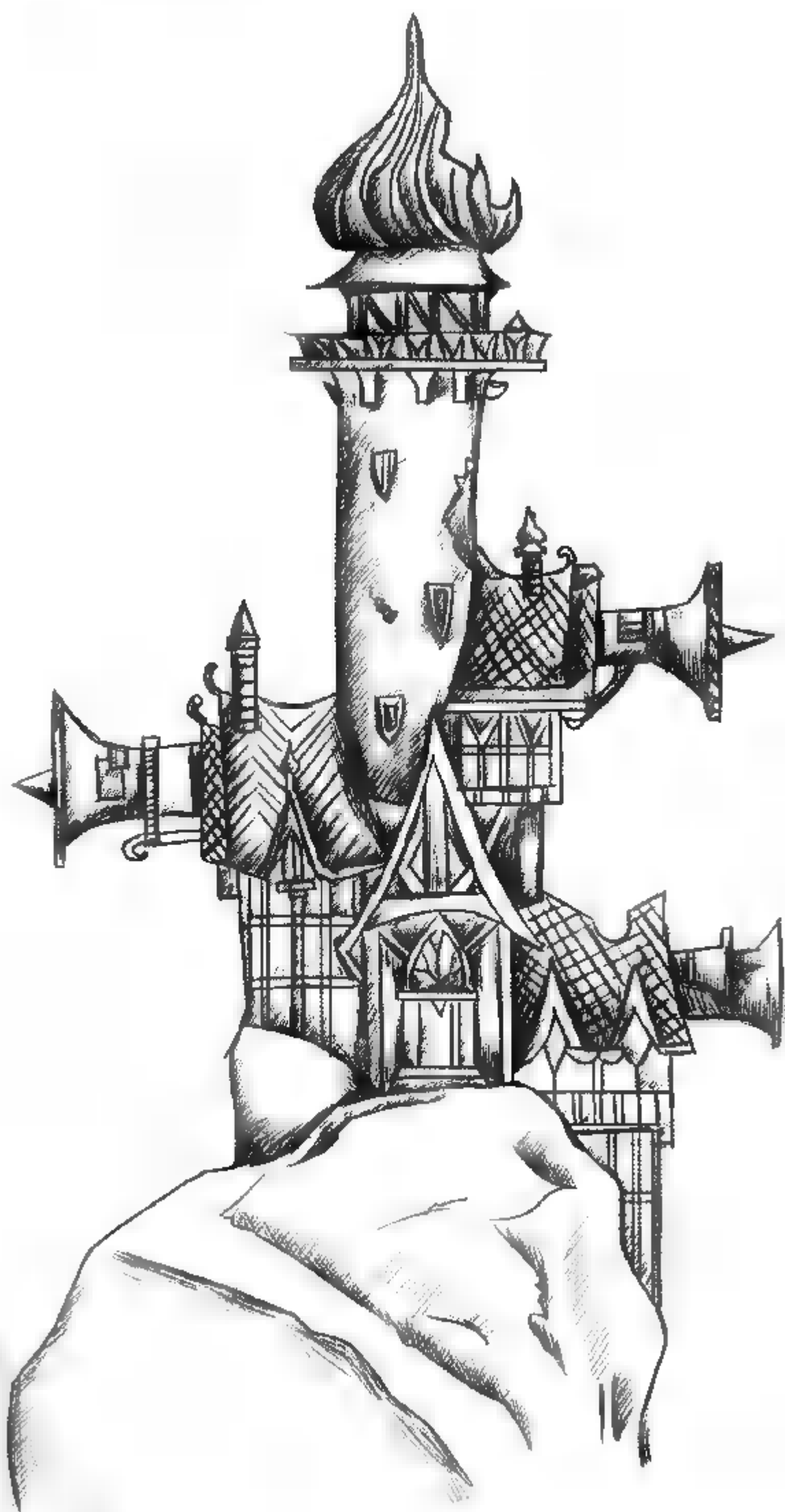
为建筑物添加上简单的明暗调子，将建筑的立体感表现出来。这样，一个简单的“地狱神殿”就绘制完成了。

非自然的幻想场景设计自由度比较大。所以，在绘制这类场景时，可以尽情发挥想象力，大胆创造。

场景局部效果

用细致的线条将幻想的场景内容认真、详细地描绘出来。专注绘制线稿图时注意不要忽略细节处的刻画，造型都要详细地描绘出来。

此场景的内容比较繁多、复杂，绘制时可以先将场景的主要内容绘制出来，然后再绘制出小细节。

小提示：为了画面的整体效果及方便后面深入绘制，可以用钢笔或勾线笔等工具将绘制好的线稿进行勾勒、描绘。

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，再次需要强调一下物体之间的阴影及转折关系，增强画面的层次感和立体感。

简单地涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置）。

在上一步的基础上，进一步描绘天空并用灵活的线条进一步深入刻画细节，完善画面。绘制时要时刻注意画面整体感，有节奏地一步一步进行绘制，要有耐心，不要因为怕麻烦而忽略了细节的表达。

对局部造型进行细致刻画后，我们将对画面进行整体调整，完成幻想场景的绘制。

魔幻是由个人或群体创造出来的带有人性形象的虚构幻界。主要用来表现人的社会和观念等。魔幻，也是表现人的创造力和文化方面的重要精神财富。好的魔幻类作品，可以给人们无限的收获，激发人们的创造驱动力，是人类历史的文明财富之一。

结构

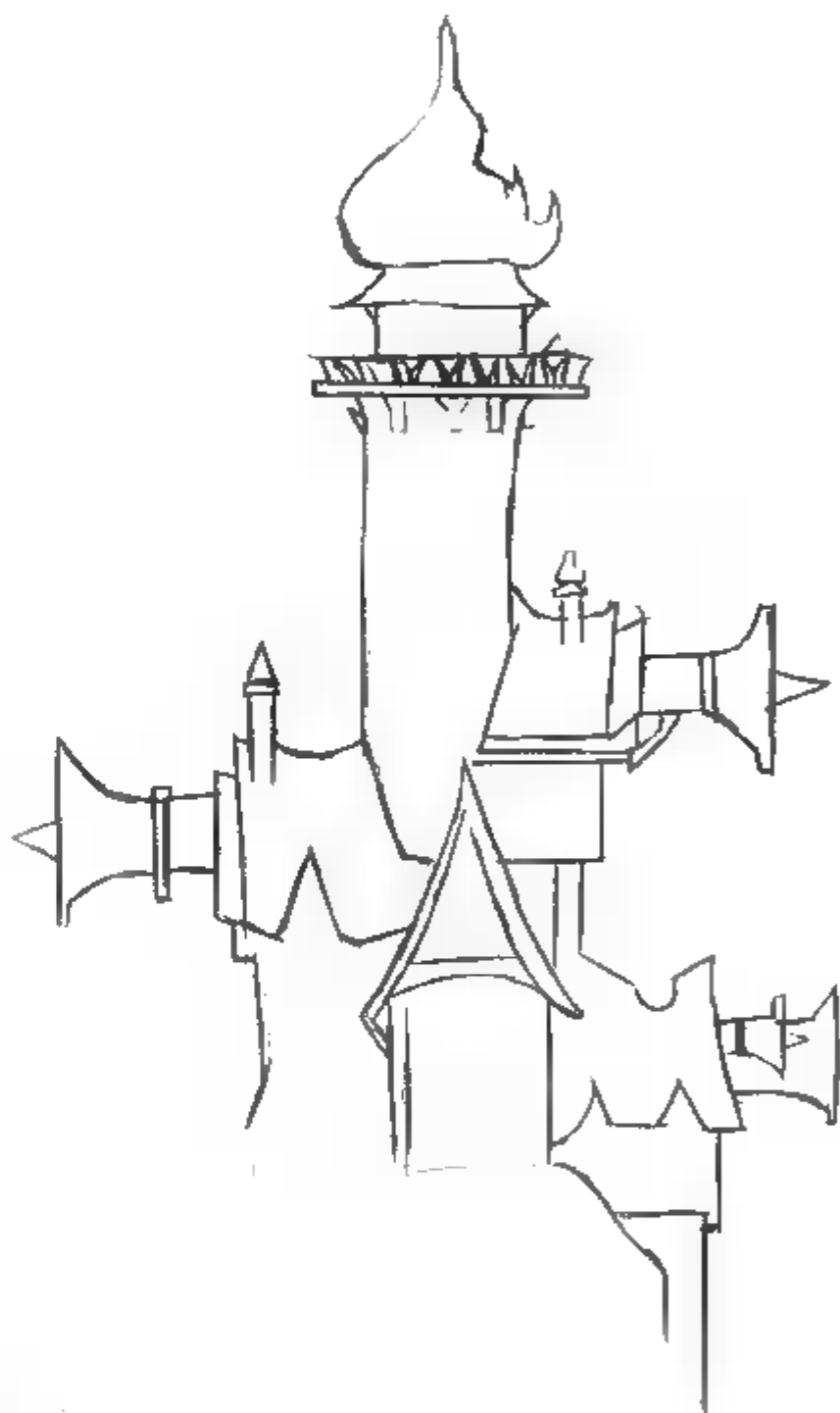
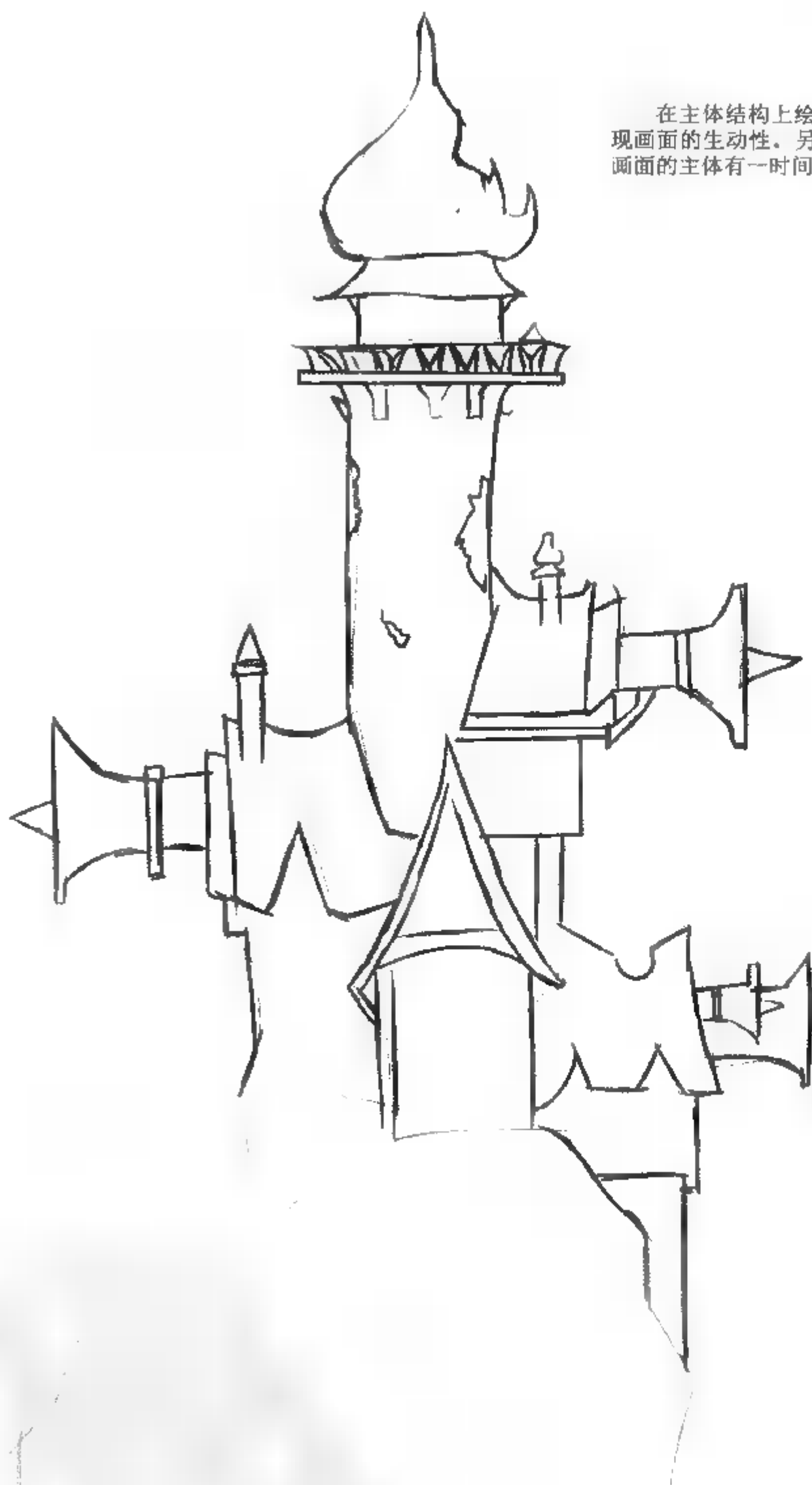
线稿

构图

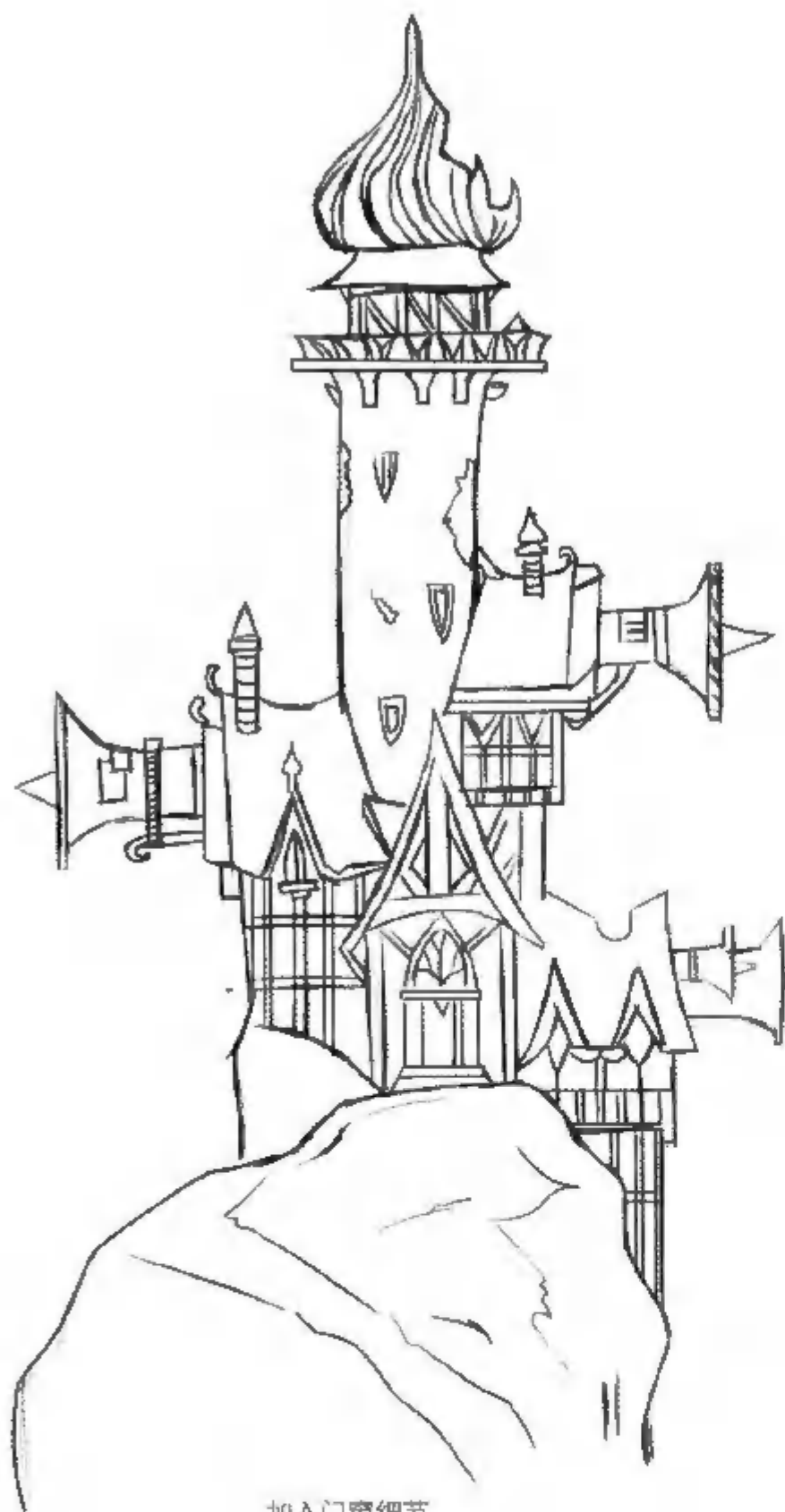
线性构图在摄影中是经常使用的主要方法之一。“线”是客观存在的视觉现象，又是构图的基本视觉要素，它在构图中可以分割画面，制造面积，产生节奏，表达多种象征性功能。

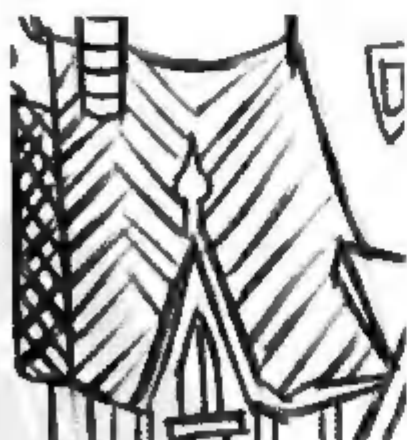
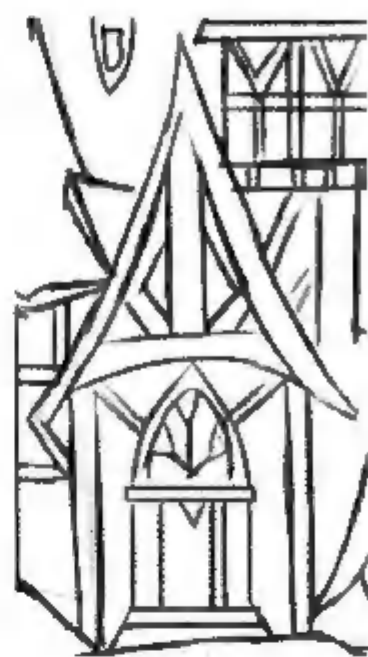
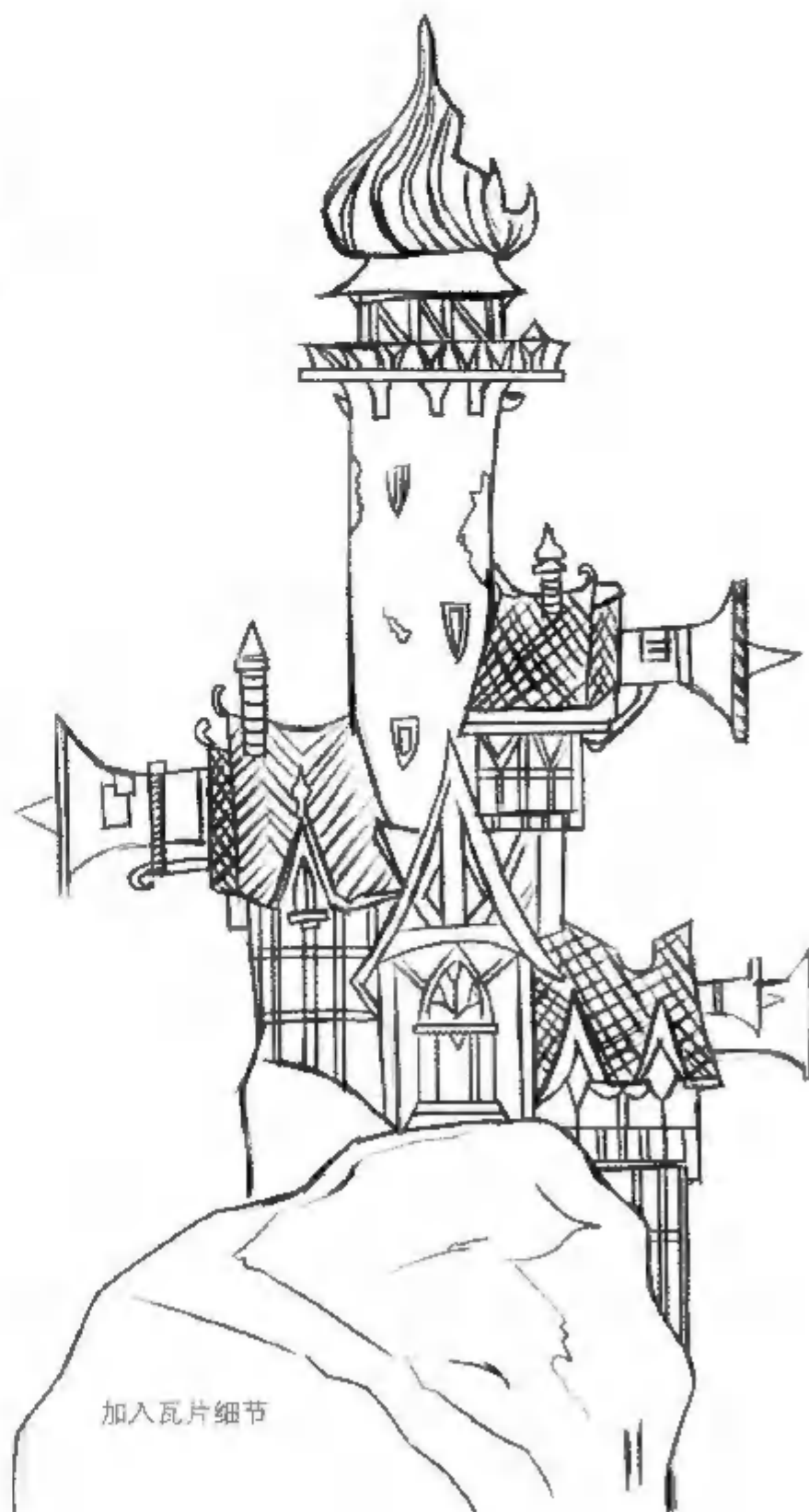
本图采用竖线构图，相比横线构图富有变化，单一线时也存在和横线一样不足的地方。但多线时变化相对要多一些。如对称排列透视，多排透视等都能产生有时想象不到的效果。

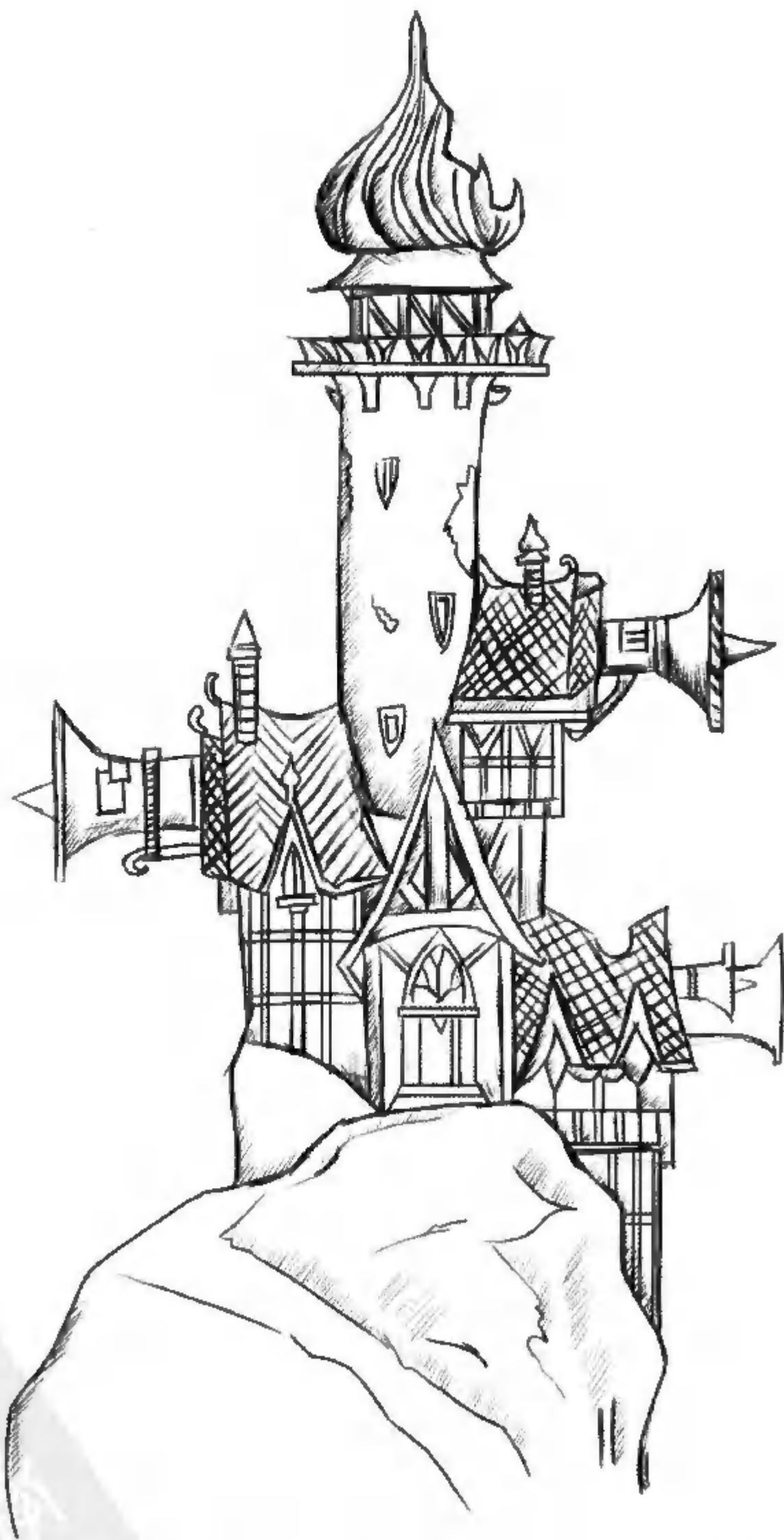
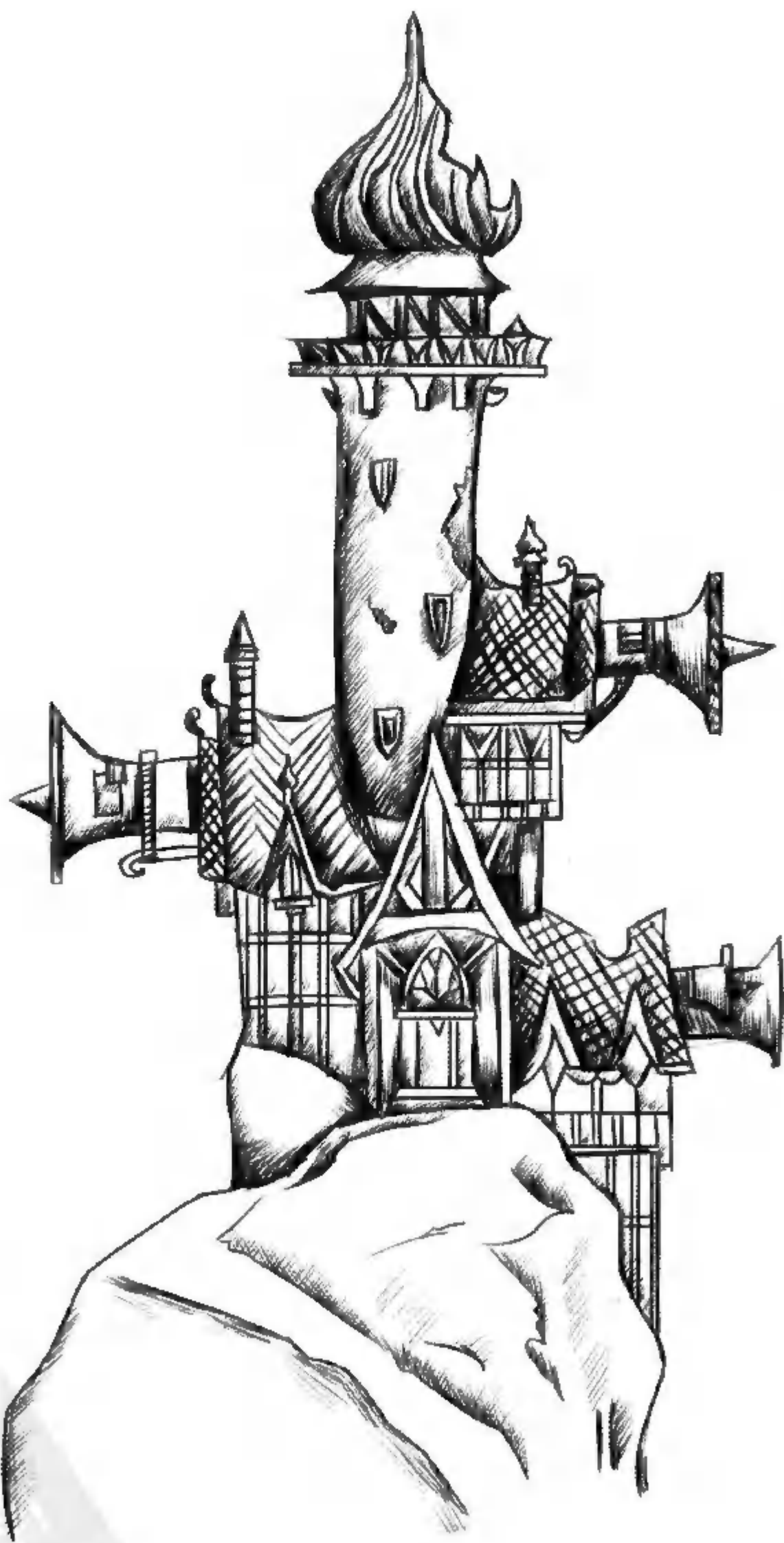
构图

支撑结构你可以理解为构成一个物体的大方面的支架。一般物体的支撑结构比较明显，是一种宏观的，大概的结构，并不像形体结构与解剖结构那么具体和细微。

在主体结构上绘制出破损的细节：一方面可以体现画面的生动性。另一方面，这些微小的细节可以使画面的主体有一时间和空间上的总结。

局部效果

局部效果

破损效果

门窗的细节展示

加入门窗细节

瓦片的细节展示

加入瓦片细节

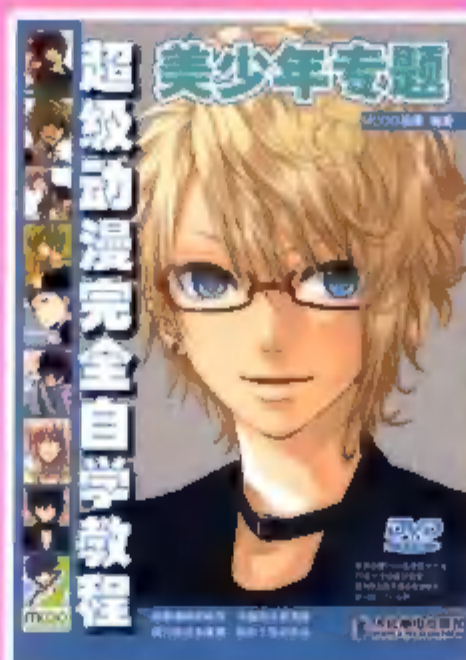
在整体的线条处理完毕后，开始深入观察并绘制细节。

物体在光线照射下出现两种明暗状态，即亮面和暗面。两大部分光色[illegible]暗一般又显现为五个基本层次，即五大面：亮面——直接受光部分；灰面——中间面，半明半暗；明单间交界线——亮部与暗部转折交界的地方；投影——背光物体的阴影部分；反光——单间面受周围反光的影响而产生的暗中透亮部分。

自身柔软、质地粗糙、自身折射不强的物体，五个调子之间的对比相对平缓。像玻璃、亮光金属等物体五个调子之间的对比比较明显，反光也大。

自学成为漫画高手 您也行！

DVD大型多媒体教学

ISBN 978-7-115-27857-9

9 787115 278579 >

ISBN 978-7-115-27857-9

定价：49.00元（附光盘）

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn